
PSM
MC Nº25 450 pts 2,70 euros
para usuarios de
Revista PlayStatio
La nueva cara del survival horror
Onimusha y Devil May Cry marcan una nueva meta en el género
INCUBADORA
Zone of the Enders
Time Crisis: Project Titan
Gran Turismo 3
A EXAMEN
Legend of Dragoon
Moto GP
F1: Championship Season 2000
Rayman Revolution
...y un montón de análisis para las 2 consolas
00025
8 414090 203944



MOTOR BIKE
El primer simulador de motos para Playstation
DUAL SHOCK
100%
Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
Empuñaduras de goma
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON solo para Motorbike PSX y PS2
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
6 luces que imitan la función de cuentarevoluciones
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de rumble durante el juego
6 ajustes de sensibilidad para el juego
Compatible PSX, PSone y Ps2. También versión para PC
Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
Sensación de realidad con cualquier vehiculo con manillar
Producto recomendado
1
MOTOR BIKE
recomendado por las mejores publicaciones europeas como accesorio del año
¡ Utiliza el MOTOR BIKE con los juegos que prefieras !
Distribuidor exclusivo para España
flexigames
flexiline
www.flexiline.es
c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es



Número 24 . 31 de marzo de 2001

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Juan "Mac" Rodriguez, Carlos Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño,
Jaime Martín, Fernando Minaya, Rubén Salinas
Wally López, Dr. Kucho,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Beatriz Bonsoms
comercial.mad@mcediciones.es
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

Empieza lo bueno



Marzo es el mes por excelencia en el que todas las compañías de videojuegos cierran su año fiscal y comienzan a plantearse los nuevos objetivos a cumplir. Si hasta la fecha hemos estado un poco en "standby" en lo que a lanzamientos y novedades se refiere, es a partir de ahora cuando empieza lo bueno, ya que las compañías no andan tan preocupadas cumpliendo objetivos y se plantean más lanzamientos que les hagan cerrar el próximo ejercicio con el mayor número de éxitos posible. Prueba de ello son los títulos que aparecen en este número: Legend of Dragoon es una obra maestra que abre un nuevo mundo de posibilidades para los juegos de rol en nuestra vieja gris y Final Fantasy IX (que saldrá en el próximo número, ya que nos ha llegado tarde para incluirlo en este) demuestra lo que todavía son capaces de hacer los programadores con esta consola. ¿Quién dijo que la Play 1 estaba muerta? Y si la una no esta muerta, la otra (PS2) comienza a marcar diferencias. Juegos como Moto GP empiezan a poner de manifiesto las capacidades de la nueva máquina negra y demuestran que no todo lo que se dice por ahí de ella es verdad. A la gente le gusta mucho tirar por tierra y criticar cosas sin darles oportunidad de demostrar lo que son capaces de hacer. Todos hemos leído y oído por ahí que si es difícil programar para PS2, que si los primeros juegos no demuestran una calidad que la diferencie de su antecesora, que si X-Box va a hundir a PS2... un montón de cosas en las que no voy a entrar ni salir. Simplemente me limito a esperar y a observar detenidamente lo que va pasando por mis manos y, posteriormente, emitir juicios. Y si bien los primeros juegos para PS2 no me han impresionado como para echar las campanas al vuelo, los que salen en este número comienzan a hacerlo. Moto GP, Onimusha y Devil May Cry (cuyos personajes protagonizan la portada de este mes) son tres ejemplos de lo que podemos esperar de la nueva consola y, ni por asomo, están aprovechando toda su capacidad. Demos tiempo al tiempo y, sobre todo, a los programadores para que se hagan con la nueva máquina y el nuevo reto que supone programar para ella. Algunos, como Hideo Kojima con Metal Gear Solid 2, ya lo han hecho y son capaces de crear maravillas que nos dejarán con la boca abierta. Si a todo esto le añadimos las futuras capacidades que dispondrá PS2, como el disco duro o la conexión a Internet, cuando los operadores estén a la altura de las circunstancias (léase banda ancha), entonces empezaremos a disfrutar de todo lo que nos puede ofrecer un sistema de entretenimiento (y no una simple consola) como se pretende que sea PS2. Así pues, esperemos que ahora empiece lo bueno. Hasta el mes que viene consoleros, consoleras...

Alberto Minaya
Director

PSM Dragun´s

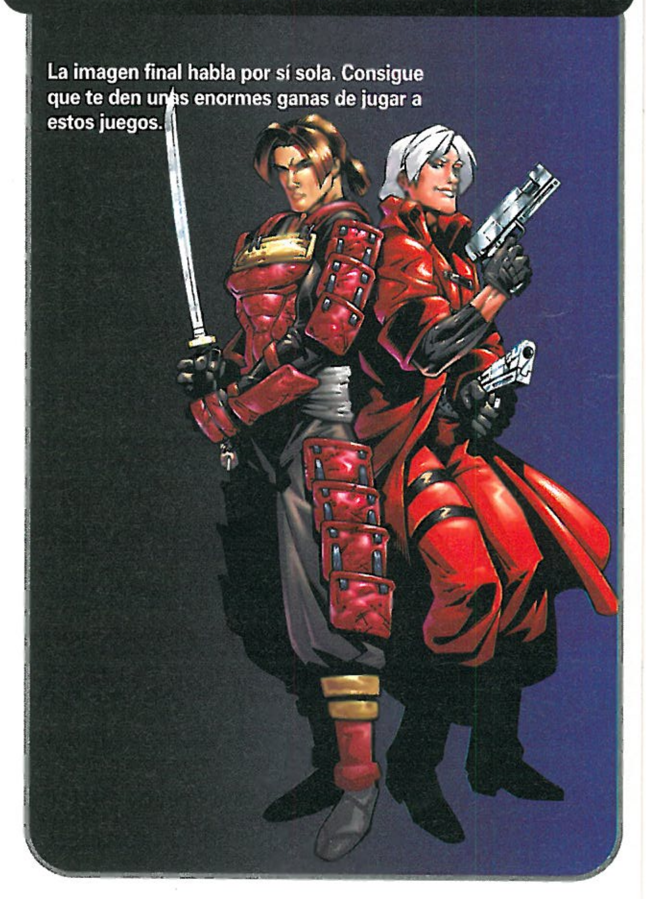


PSM



LA PORTADA DEL MES

La imagen final habla por sí sola. Consigue que te den unas enormes ganas de jugar a estos juegos.

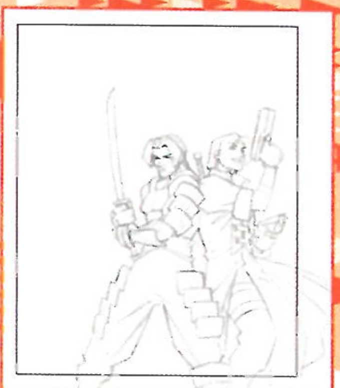


LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses nos ponemos en contacto con los mejores creadores y artistas del mundo del comic, para realizar esas portadas que tanto te gustan. En esta ocasión es la la primera vez que trabajamos con Randy Green, y después de lo visto, probablemente no sea la última. Creador de comics tan alucinantes como Witch Blade, Randy está preparando su nuevo comic Dollz que se lanzará en Estados Unidos el próximo Abril, no te lo pierdas.



▲ Nos llamó mucho la atención la idea de tener a las nuevas estrellas de Capcom juntas en la portada. El primer sketch de Randy consiguió llamar nuestra atención pero no se ajustaba al diseño de portada.



▲ El siguiente sketch tomaba más la forma de nuestra portada pero también queríamos constratar las dos personalidades : el caracter sobrio de Samanosuke con el diabólico Dante.



▲ La tercera prueba casi quedó como a nosotros nos gustaba y presenta pocas diferencias con la final. La estructura estaba conseguida: ambos personajes espalda con espalda preparados para todo.





PG. 6

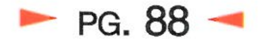
Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.

PERIFERICOS PG. 10

Mandos inalámbricos y un revolucionario sistema de sonido.

INCUBADORA  PG. 13

La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.

ESCAPA

PG. 88

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

A EXAMEN PG. 25

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.



PG. 68

Tomb Raider Chronicles
Consigue todas las rosas ocultas.



PG. 70



PG. 76

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com



Echa un vistazo a los juegos y temas que más suenan en este mundo y parte del extranjero

Lara Croft en Carne y Hueso

Por fin podemos ver a Angelina Jolie en la piel de Lara mientras rueda la película de Tomb Raider







Aquí te mostramos unas cuantas imágenes extraídas del trailer que recientemente ha mostrado Paramount Pictures de su esperada película Tomb Raider, aunque tendremos que esperar hasta mediados de este año para poder disfrutar de ella en la gran pantalla. Pero lo más importante es que por fin, después de muchos devenires, ya hay una Lara de carne y hueso, y sí, estas en lo cierto, finalmente será Angelina Jolie.

Parece ser que el vestuario de Lara, por lo menos la mayor parte del tiempo, constará de una camiseta negra y unos pantaloncitos bastante cortos, además de sus dos características y magníficas.......pistolas ¿qué pensabas que iba a decir? Por supuesto también llevará esa trenza tan característica. También hemos visto otras escenas donde lleva su pijama y hay otra, duchándose, en la cual, no lleva nada...evidentemente.

Aunque pueda parecer que el vestuario es un poco soso y austero, la verdad es que le queda bastante bien a la estrella norteamericana. Ya esté luchando contra robots, realizando saltos acrobáticos en el aire o con insinuándose



Su nombre es Lara - para ti, Señorita Croft.

con su andar, se aprecia que tiene muchas aptitudes para el papel. La acción nos ha dejado encantados. Aparte de la lluvia de plomo procedente de sus pistolas y sus acompasados movimientos gimnásticos, hemos visto una escena en la cual se ve a Lara saltando en una moto mientras dispara, todo ello alrededor de la Mansión Croft. Pobres intrusos.

El trailer también deja entrever la trama principal de la película, que girará en torno a la búsqueda de un antiguo artefacto llamado "Clock of Ages". Para complicar las cosas, un archienemigo se cruzará en su camino y aunque primero le pregunta sobre la posibilidad de formar equipo, ¿a que no imaginas lo que contestó Lara?, seguro que después no será tan gentil, lo que nos garantiza escenas repletas de acción durante el transcurso de la historia.

A pesar del vestuario de Lara (teníamos la esperanza de verla buscando tesoros con un vestido de lentejuelas) tenemos grandes esperanzas puestas en esta película. Parece que va a estar repleta de acción, con una buena historia y con Angelina Jolie como protagonista. Aunque todavía queda tiempo hasta su estreno, seguro que es una de las películas que hay que ver en el 2001.

Tomb Raider PS2: Ultimas Imágenes

Fue en el ECTS de Londres donde Eidos mostró por primera vez (aunque a puerta cerrada) el camino que va a seguir el primer Tomb Raider en PlayStation 2. Aunque este camino se podía discernir de Tomb Raider: Chronicles, no todo el mundo lo ha jugado, por eso incluimos las siguientes imágenes. Hasta que lancen la primera demo del juego, os tendréis que contentar con estas, pero no os preocupéis, es cuestión de tiempo el poder ver algo sobre este juego en la sección Incubadora.



En el ECTS, pudimos ver a Lara corriendo por callejones antes de dejar fuera de combate a un guardia del museo y, presumiblemente, darse a la fuga con una pieza de arte de incalculable valor. Antes de que pueda escapar, se ve rodeada por agentes de policía, por lo que tiene que saltar desde un puente, cayendo a un río.

Metal Gear Solid 2:

Lo hemos visto jugar
Una demo jugable está confirmada para USA.

Si Zone of the Enders no parecía estar todavía dispuesto, Konami ha comunicado que una demo jugable de Metal Gear Solid 2 estará disponible a medida que el juego vaya llegando a las tiendas en marzo en USA. Por desgracia la demo no vendrá en conjunto con Z.O.E., pero todos aquellos que se hagan con su copia recibirán la esperada demo. Konami todavía no ha desvelado que ofrecerá en la ansiada demo, pero estamos seguros que nos dejará con la boca abierta a propios y extraños.
Hemos visto como un representante de Konami jugaba con la demo en el Gamer's Day que la compañía celebró en San Francisco y ciertamente, da la impresión de ser mucho más completa que la que ya se lanzara, un par de años atrás, del Metal Gear Solid original. De hecho, en recientes entrevistas realizadas a Hideo Kojima, este ha comentado que ofrecerá alrededor de una hora de juego.
Como en el vídeo que pudimos ver en el ECTS, la demo comienza con nuestro héroe Snake saltando desde el puente George Washington de Nueva York, aterrizando en la cubierta de un barco que pasaba por ahí. Ahora sabemos que el barco en cuestión es un carguero de la Marina americana que transporta un prototipo Metal Gear. La misión de Snake es simple, llegar hasta el barco y confirmar que el Metal Gear viaja a bordo. Pero claro, esto parece muy fácil, se nos olvidaba comentar que no puedes interferir con los marines ni agredirlos. Las cosas se complican cuando el barco es secuestrado por unos terroristas liderados por Revolver Ocelot.
En la demo, Snake contará con la ayuda de su Codec, que ahora muestra caras poligonales, de la mano de Otacon. Hay una amplia variedad de armas e ítems, como pistolas tranquilizadoras o prismáticos, por citar algunos. Además, varios de los nuevos movimientos que incluye el juego, como esconder cuerpos para que no los vean, la vista en primera persona y el poder disparar en las esquinas, estarán disponibles.
Hideo Kojima también ha desvelado que MGS2 se moverá a mayores resoluciones de que lo que se pudo ver en el E3. Es difícil hacerse una idea dado que la demo se vio en una gran pantalla de proyección, pero seguro que llevará el juego hasta límites inimaginables, de momento. Tendremos más detalles de MGS2 y la demo jugable en breve, así que estad atentos.



Esconderse dentro de las cajas será una de las nuevas características que nos encontremos a lo largo de la demo. Snake también podrá dar buena cuenta de las cámaras de seguridad con su pistola Socom. Por si fuera poco, si saltas detrás de un guardia y le asustas, se quedará blanco del susto, en serio.

Castlevania Regresa en PSone

Se está trabajando en un remake del clásico japonés

La revista oficial de Konami en Japón ha anunciado que la compañía está trabajando en un nuevo, aunque no es totalmente original, juego de Castlevania para PlayStation. El juego será un remake del de X68000, el ordenador japonés, titulado Akumajo Dracula y por supuesto se verá mejorado aun más dado que el nuevo diseñador de personajes, Ayami Kojima, que ya trabajara en Castlevania: Symphony of the Night se ha embarcado de lleno en este nuevo proyecto.
Según los productores del juego, IGA, que ya produjeron Castlevania: SOTN, el equipo está trabajando en un nuevo juego de Castlevania y que este remake es una forma de volver a introducir la serie a los nuevos jugadores. Por su parte, Konami también ha realizado declaraciones oficiales de este juego, en las cuales se dejaba ver la salida del título en Japón, fijada para la primavera, pero por desgracia, no tenemos detalles del contenido del juego.



Akumajo Dracula de X68000 era un gran juego en 2D, aun en los cánones que tenemos hoy en día y aun así, Konami ha decidido mejorarlo para PlayStation. ¿Podemos que decir algo más? Nos encanta Castlevania.

NOTAS

El Hijo Afortunado
Majesco y Pipe Dream Interactive han anunciado estar trabajando en una versión para PS2 del popular shooter en primera persona que ya hizo su aparición en PC, Soldier of Fortune. El juego, donde asumirás el papel de un mercenario armado hasta los dientes, tendrá la opción de jugar hasta cuatro personas en su versión para PS2.

Hablando de Revolución
En lo concerniente a las noticias de los primera persona, tenemos buenas noticias ya que se ha confirmado el lanzamiento de Quake III Arena para PS2 y que nos llegará a finales de este año. Según las noticias que nos han llegado, se titulará Quake III Revolution y va a ser desarrollado en Inglaterra, por un equipo de EA. En el mismo podremos observar una serie de mejoras en el modo de un solo jugador, incluido el desarrollo de los personajes, debido al vació que hay en el apartado multijugador.

Puede Que Haya Giants
Parece ser que otro gran juego de PC se va a pasar a PS2. Planet Moon Studios ha comentado que está intentando llevar a la consola de Sony su híbrido de acción y estrategia Giants: Citizen Kabuto. Interplay, el distribuidor del juego en PC, todavía no ha confirmado la fecha de salida pero estamos seguros que será un título que intentará sacar el máximo rendimiento de las capacidades gráficas de PlayStation 2.

El Modelo de Este Año
Sony Computer Entertainment ha lanzado un nuevo diseño de PlayStation 2 en Japón. El sistema SCPH-18000, el mismo que el de USA., ya no requerirá de una memory card donde se encuentren los drivers del DVD para poder ver las películas en este formato, como ya sucede en la versión europea; vaya, por fin se han dado cuenta. El nuevo sistema interno de DVD que lleva montado tiene algunas mejoras con respecto a la versión americana, como el smooth scan, además de incluir en el conjunto un mando de Sony para controlar el DVD.

Son Goku Vuelve a la Carga
Atención fans de Dragon Ball Z, según el club oficial de fans de esta serie, Infogrames podría haberse hecho con los derechos de este popular anime y estar desarrollando juegos basados en el tanto para PSone como para PS2. Por el momento no se conocen más detalles, pero ten por seguro que a medida que vayamos conociendo más, te iremos informando.

Estrategia On-line
KOEI será una de las primeras compañías japonesas en testear el navegador web de PS2. A través de una compañía subsidiaria llamada Ergosoft, se lanzarán tanto un navegador web como software para la reproducción de MP3, este último software esta desarrollado por la empresa americana PlanetWeb, la cual a su vez es responsable del software de navegación de Dreamcast. Aunque todavía no hay nada confirmado del lanzamiento en USA., ambos productos verán la luz en Japón a finales de marzo, siendo compatibles con cualquier módem USB.

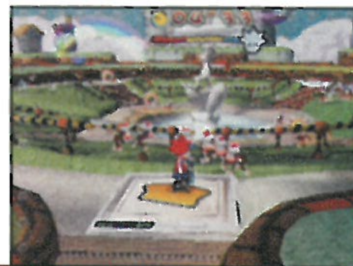
Es verdad: Ape Escape 2

Sony llenará de monos PS2

Al fin ha ocurrido. El Ape Escape original es uno de los mejores juegos de PSone, aparte de plataformas, de todos los tiempos y por fin va a tener su merecida secuela en PlayStation 2. Estas son las primeras imágenes que tenemos de este juego, titulado "Pipo-Saru Game", que ya empieza a dar muestras de su calidad. De momento conocemos muy poco sobre este juego, pero una cosa si sabemos y es que robar los pantalones cortos a los monos será una nueva mecánica de juego (que no, que no estamos bromeando). Puede que hasta sea más importante y que el juego en su totalidad se base en este hecho. Ahora bien, no hemos apreciado ese gran salto que, gráficamente hablando, dio el original Ape Escape de PSone, sin tener en cuenta el sustancial incremento del número de monos que podemos ver al mismo tiempo en la pantalla, pero estamos seguros que de aquí hasta la fecha de lanzamiento, pondrán remedio a este asunto. Todavía no se tiene fecha de salida ni en Japón, por lo que todavía tendremos que esperar hasta que nos llegue. Esperemos que nos sorprenda aún más que el original gracias a las posibilidades de la nueva consola.







▲ Podemos apreciar en estas primeras imágenes que no solo veremos un gran número de monos en la pantalla, sino que además cobrará un papel muy importante y recogiendo los pantalones de los mismos. Siempre tendremos un lugar en nuestro corazoncito para los creadores de esta locura japonesa.

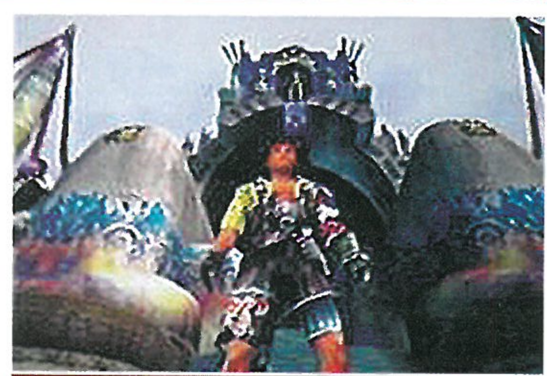
Final Fantasy X no será On-line

Square no piensa introducir elementos on-line dentro de FFX

En una reunión de accionistas celebrada hace pocas fechas, Square desveló sus planes para los siguientes meses, y con ellos anunció que Final Fantasy X no contará con soporte on-line. En principio el juego se desarrolló junto con el servicio PlayOnline de Square para poder hacer de FFX un juego on-line.

Pero no todo son malas noticias, ya que se ha dado fecha de lanzamiento de FFX para Japón, que será en marzo. Aunque no se han facilitado fechas para USA o Europa, cada vez queda menos para que podamos disfrutar de este juego. Con todas las miradas puestas en este juego, esperemos que pronto os podamos ofrecer más información del mismo.

Siguiendo con esta misma compañía y metiéndonos en tema de noticias, el primer juego verdaderamente on-line será Final Fantasy XI, que se ha visto pospuesto hasta el 2002, ya que se pensaba que estaría disponible a finales de este año. Esto por supuesto son fechas para Japón. Suponemos que este retraso de debe a que Square quiere dar algo más de tiempo a su división de PlayOnline para que esté a punto antes de que el juego esté disponible en el mercado.



Final Fantasy X estará disponible este año, al menos en Japón, pero por desgracia, no tendrá soporte on-line.

Half-Life Llega a PS2

Sierra promete la "última" versión de su éxito de PC



Aunque puedas pensar que los gráficos son un poco simples por lo que hayas podido ver actualmente, Half-Life se ve muy bien en PC y promete verse mejor en PS2.

Sierra Studios ha anunciado que Half-Life, uno de los primera persona más importantes de PC, aparecerá en PS2, aproximadamente a mediados de año. Con una increíble y emocionante historia y un nuevo concepto en lo que se refiere a un primera persona, ya supuso una revolución en PC y fue elegido mejor juego del año, la versión que aparecerá en PlayStation 2 intentará llegar aun más lejos.

Developer Gearbox Studios, los creadores del pack de expansión Opposing Force que está disponible para PC, está llevando la conversión del título y está intentando no sólo mejorar los gráficos, sino la jugabilidad también. Además de contar con nuevos entornos y niveles, está en proyecto que el título cuente con un modo de juego cooperativo además de uno deathmatch para cuatro jugadores en la misma consola a pantalla partida. Dado que los planes on-line de Sony para PlayStation 2 no están todavía claros, no se ha mencionado si el juego podrá contar con la posibilidad de jugar en Internet.

Con esto Sierra intentará sacar la versión definitiva de Half-Life, tanto por los gráficos como por la jugabilidad. Estaros atentos a más detalles e imágenes de este gran título.

Code Veronica da el Salto

Una edición mejorada del título de Dreamcast llegará a PS2

No es Resident Evil 4, pero es el juego más reciente de survival horror que hay en el mercado y parece ser que al final va a llegar a PlayStation 2. Titulado Biohazard: Code Veronica Complete Edition en Japón, el juego añadirá nuevos elementos e historia que no se pudieron observar en la versión de Dreamcast. Capcom aun no ha anunciado si habrá mejoras visuales o si se incluirá algún modo extra. Capcom ya a anunciado que el juego se lanzará en USA. y esperemos que llegue también a Europa. Mientras esperamos el comunicado oficial del anuncio, os mantendremos informados del desarrollo del juego y os mostraremos nuevas imágenes de este juego.

Con sus entornos 3D en tiempo real y con un buen guión, Code Veronica está considerado por muchos jugones como el mejor juego de la saga Resident Evil que hay hasta la fecha. Por fin podremos jugarlo en nuestra PS2.



Nightmare Creatures: La Película

El director de Dinosaurio llevará a la gran pantalla el juego de Kalisto

Esta es la última noticia que ha llegado a la redacción, recién sacada del horno. El desarrollador Europeo Kalisto Entertaiment ha anunciado que está trabajando en una película basada en su popular juego Nightmare Creatures. La película esta siendo desarrollada por Le Studio Canal + y será dirigida por Ralph Zondag, cuyos últimos éxitos han sido Dinosaurios de Disney y la inminente Raised By Ghosts. La adaptación del juego a la gran pantalla está siendo realizada por Matt Cirulnick, quien recientemente ha completado otros trabajos como Paid in Full, Hell Hole y Total Recall 2 para Dimension Films. Por el momento no conocemos más detalles así que estad atentos y os seguiremos puntualmente.



Si os gustó Nightmare Creatures no debéis perderos esta película, aunque por el momento sabemos poco sobre ella, esperemos que dicho film esté a la altura esperada.

MODO VERSUS

LARA CROFT VS ANGELINA



Primer Asalto: Trasfondo personal	
Angelina: Su padre es John Voight, una acaudalada estrella de cine	Lara: Su padre es Lord Croft, un acaudalado y famoso muerto Ventaja: Angelina Jolie
Ventaja: Angelina Jolie	
Angelina: Tiene un título universitario en su casa	Lara: Posee la Daga de Xian
	Ventaja: Lara Croft
Segundo Asalto: Atributos Físicos	
Angelina: Pistolas	Lara: Bazookas
	Ventaja: Lara Croft
Angelina: Carne y Hueso	Lara: Polígonos
Ventaja: Angelina Jolie	
Tercer Asalto: Vida Amorosa	
Angelina: Está casada y duerme con su marido Billy Bob Thornton	Lara: Después de su "muerte" duerme con los peces
	Ventaja: Lara Croft
Angelina: Compatibilidad con Lara Croft: 100%	Lara: Compatibilidad con Angelina Jolie: 100%
Ventaja: Los Fans	
GANADORA: Lara Croft	

¿Qué Dices?

Los personajes de los videojuegos dicen las cosas más estrambóticas que te puedas imaginar. Aquí tienes unas cuantas citas que han llamado nuestra atención este mes:

"Leí tus movimientos como quien lee un libro abierto"
Máxima de KOF'99 hablando con desprecio a su rival después del combate.

"Quiero molestarte. Esa es mi misión"
Dynamo en Mega Man X55, explicando su cometido a Mega Man.

"Este mono no se merece ningun elogio"
Steiner de FFIX contándonos sus experiencias.

Banzai

Por "Hua-Kin"

Pues sí, Sony lo ha vuelto a hacer. Un nuevo modelo de PS2 se ha puesto a la venta en Japón y, aunque son buenas noticias para la gente que todavía no ha adquirido la suya, el control remoto les saldrá gratis. Para aquellos que ya la han comprado - la gente que ha apoyado a Sony y le ha permitido hacer cosas de este estilo - se vuelven a quedar con un palmo de narices. Este tipo de política de "rápida revisión" se está extendiendo como una plaga en la industria de los videojuegos, por ejemplo, ¿cuántas versiones de FIFA 2001 o DOA 2 tenemos que comprar?. Al menos, este columnista no está de acuerdo con esta nueva tendencia.

El siguiente grupo de noticias no está totalmente relacionado con PlayStation, pero claro, "Wonderborg" de Bandai ya esta en la calle y hay que hacer mención de ello. Se trata de un insecto robot autónomo, el Wonderborg es, básicamente, un gran gusano - de la medida de un puño - que se puede controlar por el dispositivo de juego portátil WonderSwan. Los escarabajos son unas mascotas muy populares en Japón, si, no me mires con cara rara, así que ten por seguro que se venderán como rosquillas desde el primer día. Yo ya he reservado el mío.

Informe Detallado Japonés

Nintendo ha tenido el control del panorama de los videojuegos en el pasado mes, pero no ha podido contener al superventas de PlayStation "Fist of the North Star", que aunque suena como una película dirigido a adultos, nada más lejos de la realidad, ya que se trata de un juego de lucha basado en un el popular anime de Bandai, otra vez aparece. Los juegos de PS2 han perdido tirón, pero esto sólo es una racha, dentro de poco volverán a dar guerra.

Lista de Ventas de PlayStation en Japón

1. Fist Of The North Star (PS/Bandai)
2. Dragon Quest VII (PS/Enix)
3. Hunter X Hunter (PS/Konami)
4. Smash Court 3 (PS/Namco)
5. Silent Scope (PS2/Konami)
6. Sky Restaurant (PS/Media Factory)
7. World Soccer Winning 11 2000 (PS/Konami)
8. Yamasa Digi Guide (PS/Yamasa Entertaiment Sim)
9. Simple 1500 Series Vol. 46 (PS/D3 Publisher)
10. Gun Parade March (PS/SCREI)



Este mes ponemos a prueba dos de los primeros mandos para PSone y PS2 que funcionan mediante radiofrecuencia, sin necesidad de cables, además de examinar un fantástico dispositivo, para nada caro, que hará sentirte inmerso en el juego gracias al sonido envolvente.

900 MHz Dual Force

Compañía: Mad Catz

Las versiones para PSone y PS2 de esta versión del Dual Force sin cables mantienen todas las características del Dual Force original, además de incluir una mejora sustancial y unos cuantos cambios a nivel de diseño. Obviamente, la mejora incluida es que no tiene cable, es decir, funciona mediante radiofrecuencia, igual que los coches de radio control. Esto incluye otra gran ventaja con respecto a los sistemas que usan infrarrojos, y es que no es necesario estar en línea con el dispositivo para que funcione, esta es la magia de las ondas. Los cambios en el diseño se han hecho pensando en la robustez y duración del mando, así hemos observado que se ha reforzado la resistencia de los gatillos del mando y se ha rediseñado el mando digital. Dado que incluye la función para macros, la posibilidad de programar una serie de botones y/o direcciones del analógico y que respondan a la orden de un solo botón, hace que este mando sea un controlador ideal para los incondicionales de los juegos de lucha. Ahora bien, vamos a analizar el diseño y estructura del mando digital. Las direcciones Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha son convexas, mientras que las diagonales son cóncavas, algo a lo que se acostumbra uno rápido. Al contrario que el Dual Shock 2 de Sony, este controlador no cuenta con las funciones analógicas de los botones, lo que nos privará de poder usar esta característica en los juegos que cuenten con ella.

El Dual Force sin cables lleva consigo un zócalo para cargarlo (como en los móviles), en lugar de una batería, así que recuerda recargar el mando en esos escasos momentos que dejas de jugar. Con la posibilidad de configurar macros y la gran ventaja que conlleva el uso de radiofrecuencia, y lo más importante, sólo es un poco más caro que el mando original de Sony, el Dual Shock 2, hace de este dispositivo una opción bastante viable.

Tienes las mismas opciones que con el Dual Force original de Mad Catz, incluyendo la posibilidad de configurar los macros, y todo ello combinándolo el pequeño aumento de precio, en comparación con un Dual Shock 2, por no tener cable.



Freedom Shock 2

Compañía: Pelican

El elevado precio del Freedom Shock 2 ensalza los puntos fuertes y las carencias del Retro Shock 2 de Pelican, para que os hagáis una idea cuesta menos de la mitad. La única diferencia significativa de estos dos dispositivos es que el primero funciona sin cables, lo hace mediante una señal de 900 MHz de radiofrecuencia, que nos da la posibilidad de alejarnos hasta unos 6 metros.

Al igual que el Retro Shock 2, el Freedom Shock 2 es sensible a la presión analógica tanto en todos los botones del mando, como en el mando digital y los dos analógicos, además de incluir los dos motores que habilitan a que el mando vibre. Un punto a favor de Pelican es que ha añadido una tecla programable que reasigna las funciones de los botones e incluye cuatro pilas para el funcionamiento del mando. Sin embargo, los botones START, SELECT y el botón que habilita el uso analógico se ven obstruidos por las palancas analógicas y tanto el mando digital como los gatillos están un poco flojos para el control analógico.

PS2 es capaz de habilitar el uso de dos Freedom Shock 2 a la vez, siempre y cuando sean de distinto tipo, uno A y otro B, que deberás fijarte en la caja o debajo del mando, que es donde se muestra el tipo de mando que es. Aunque la recepción de la señal de radiofrecuencia tiene algún fallo de vez en cuando, no apostamos mucho por él, sobre todo a una distancia de 6 metros. Sobre todo, el elevado precio, que se puede comparar a lo que viene a costar un juego, hace que sea pagar demasiado por un mando sin cables.

Freedom Shock 2 cuesta bastante más que el Retro Shock 2, sin ofrecer muchas más ventajas. Si optas por comprártelo, es que le das mucha importancia a que funcione por radiofrecuencia.

PSM PUNTUACION 6/10

WOW Thing

Compañía: SRS Labs



Si ya posees un buen equipo estéreo, que te permita la posibilidad de sonido surround, este pequeño invento se será de poca o ninguna utilidad. Sin embargo, para aquellos con un equipo de sonido más modesto, unos altavoces o incluso unos auriculares, el WOW Thing va a mejorar, y con mucho, la calidad del sonido y te va a permitir escuchar las cosas como fueron concebidas. Las mejoras se deben a la unión de las tecnologías SRS, Sound Retrieval System, y del TruBass. En un equipo estereo normal, el sonido sale directamente de los altavoces al punto donde estos están orientados. Sin embargo, gracias al SRS y el TruBass, el sonido va en todas las direcciones, dando en conjunto un mayor campo de acción del sonido.

Aunque NO es auténtico sonido surround, el WOW Thing crea una ilusión, bastante convincente, de que hay algo más que dos simples altavoces. Para el precio que tiene este dispositivo, es una opción casi obligada para todos aquellos jugones que no puedan permitirse un buen equipo estéreo.

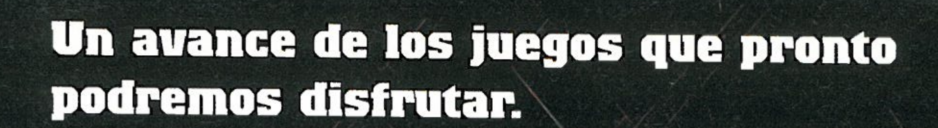


llega a tu quiosco



la revista independiente
para usuarios de PlayStation 2®™





incubadora

Zone of the Enders

Los juegos de mechs alcanzan su máxima expresión en este fantástico título. pg.20

caliente, caliente

No pierdas ni un segundo y corre ha echarle un vistazo a estos juegos.







DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD	VERSION ANALIZADA	
VIRGIN INTERACTIVE	CAPCOM	MARZO 2001	AVENTURA/ACCION	1	1	PS2	80%

▲ Esta imagen te puede dar una idea de lo que encontrarás en el juego. Muertos vivientes esgrimiendo espadas que intentarán acabar contigo, entre los cuales deberás abrirte paso.

Hay bastantes posiciones de combate, ya sean ofensivas o defensivas, que nuestro noble héroe, Samanosuke, adoptará en el transcurso del juego. No sólo son agradables a la vista, sino que serán cruciales para la supervivencia del samurai, ya que los combates se prolongarán por todo el título. Aquí te mostramos algunas posturas.







ONIMUSHA WARLOR DS

La acción y los efectos te dejan tieso

Según va andando el nuevo año, nos empezamos a dar cuenta de la calidad y el nivel que los juegos de PlayStation 2 pueden llegar a alcanzar. De acuerdo, los juegos que acompañaron al lanzamiento de la consola eran muy bonitos, pero no son nada comparados con lo que se avecina. Y encabezando esta lista de calidad está Onimusha: Warlords, una aventura épica de samurais repleta de acción y de increíbles efectos visuales.

Uno de los proyectos más caros y ambiciosos que Capcom ha realizado, Onimusha, es el primer intento de la compañía para realizar un juego de próxima generación. Pensado originalmente para las consolas Nintendo 64 y después para PlayStation, al final se va a desarrollar para PS2. Todo el conjunto, desde el diseño del personaje principal hasta los escenarios, pasando por los sonidos, están repletos de calidad.

Dado que utiliza fondos prerrenderizados en 2D en lugar de utilizarlos en 3D, Capcom ha sido capaz de aumentar el número de polígonos que componen los personajes y con ello, el nivel de detalle. El personaje principal, Ekechi Samanosuke, está compuesto por 10.000 polígonos, lo que nos hace pensar el aspecto realista que presentará. De hecho es, casi con toda seguridad, el personaje con más nivel de detalle y más realista que hemos visto en un videojuego.

Como mencionamos en el anterior número Onimusha tiene bastantes similitudes con la saga Resident Evil, pero se centra más en el desarrollo de la historia y en el

"Onimusha es uno de los proyectos más caros y ambiciosos que Capcom ha realizado"

El soplo

El juego nos va a mostrar el camino. Probablemente sea EL juego que todos deberíamos comprar para nuestra PS2.



▲ El juego utiliza el método de la vieja escuela para conformar el mapa.

▲ Como ya pasara en Resident Evil, lucharás con todo tipo de enemigos.

Evil, pero se centra más en el desarrollo de la historia y en el personaje que en el Survival Horror. No te encontrarás con zombis que aparecen a través de ventanas o puzzles que no tienen ningún sentido (bueno... tal vez un par de ellos). Lo que te vas a encontrar es una estupenda historia, personajes con emociones y suficiente acción con la espada de la que hasta el mismo Akira Kurosawa tendría envidia.
Bajo el liderazgo de Keiji Inafune, creador de Mega Man, el equipo de Capcom ha estado trabajando duro para hacer de este juego una experiencia cinemática interactiva, cosa que parecer ser que han logrado. Incluso habiendo jugado poco tiempo a Onimusha, te olvidarás que estás controlando a un personaje poligonal y empezarás a sentirte parte de la historia. Esto también se debe a un elaborado guión, compuesto por Flagship, que ya se encargó de planificar la serie Resident Evil.
Desde la impresionante secuencia introductoria hasta los increíbles e intrincados personajes del juego, Onimusha parece que va a alcanzar tal calidad que otros sólo pueden soñar. Incluso la banda sonora, que ha sido desarrollada por una orquesta profesional, nos muestra el nivel de producción que se ha alcanzado, digno de cualquier película de Hollywood. No te equivoques respecto a este título, va a ser un juego que marcará un antes y un después en la industria de los videojuegos y va a impresionar satisfactoriamente a los jugones. ¿Algo más? Pues solo decir que este es el principio de lo que Capcom es capaz de realizar en PS2.

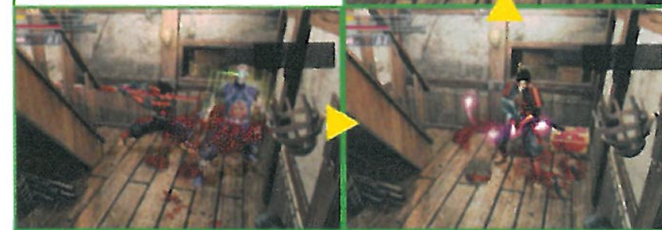



▲ Si cortas esta cuerda, conseguirás que el escudo se mueva y aplaste a tus enemigos


▲ Cuando hayas avanzado en el juego, subirás a bordo de un barco que te llevará a una isla.

EL MANEJO DEL GUANTE

El combate cobra gran importancia en este juego ya que es la única forma de que nuestro héroe, Ekechi Samanosuke, pueda "subir de nivel". Absorbiendo energía de los enemigos ya derrotados con su guante místico, será capaz de incrementar la potencia de sus ataques en las diferentes espadas que irá encontrando a lo largo del juego y podrá entrar en nuevas áreas.


▲ Habíamos visto algo parecido en Soul Reaver, pero esta forma de captar las almas de los caídos nos ha impresionado. Puedes usar la energía acumulada para conseguir ataques mágicos de consecuencias devastadoras.

▼ Las batallas pueden terminar por volverte loco, sobre todo si dejas que los enemigos te rodeen. Tienes que mantener las distancias con tus oponentes - y si lo crees necesario, escapar.




▲ Tendrás que variar continuamente tu estrategia de ataque y defensa para no sucumbir a las hordas enemigas.


▲ Puedes apuñalar a los oponentes que se encuentren en el suelo para asegurarte que no se levantar.



▲ Si consigues la suficiente energía de tus oponentes, podrás realizar ataques mágicos especiales con la espada. Diferentes espadas, diferentes ataques que serás capaz de realizar.

LOS JEFES FINALES

No tardarás en darte cuenta que los jefes finales en Onimusha aparecerán con cualquier forma y tamaño. Este por ejemplo, grande, gordo y feo.



▲ Los primeros jefes que te encuentres serán tan grandes que parecerá que les falta pantalla. Este demonio, aunque es enorme, se mueve con soltura y rapidez, haciendo de él un enemigo más peligroso.



▲ Es impresionante el detalle que Capcom ha sabido imprimir a sus personajes poligonales y como es capaz de mostrar todo ello en una misma escena. Impresionante.



▲ Los entornos son increíbles, como esta cascada que sorprenderá a propios y a extraños. Te quedarás sorprendido con el nivel de detalle.



▲ Hay que hacer mención a las increíbles secuencias no interactivas que contiene el título.

UN RESPIRO

La mayoría de los puzzles que nos encontremos en Onimusha tendrán la lógica de la vida real. Su solución tendrá sentido, no como pasaba en la mayoría que te encontrabas en Resident Evil.



▲ En esta estancia tendrás que alternar el control de dos personajes; uno que mantendrá la palanca para permitir al otro cruzar por la puerta.



▲ Será mejor que vayas desempolvando tu Japonés, o tomarás la vía rápida hacia el sótano. ¿Recuerdas Indiana Jones 3?



▲ El objetivo de Samanosuke es encontrar y rescatar a esta bella damisela - una noble causa como otra cualquiera. Bueno, está bien, tienes que "Rescatar a la Princesa".

▼ Cuando da comienzo esta épica hazaña, te podrás recrear la vista con una de las mejores - si no la mejor - secuencias no interactivas que hemos visto en un juego.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD
VIRGIN INTERACTIVE	CAPCOM	OTOÑO 2001	ACCION	1	1

VERSION ANALIZADA 10%

Dante puede desenvolverse, rodar, andar lateralmente y caminar mientras da buena cuenta de los zombis que tiene a su alrededor. También es posible que haya algún tipo de opción que nos permita apuntar automáticamente, debido a la rapidez del tipo de juego.

DEVIL MAY CRY

Atentos a este nuevo título de Capcon

La compañía responsable de algunos de los mejores juegos de la historia, así como de la mayoría de las franquicias más aclamadas, como Resident Evil o Street Fighter, vuelve a revelarnos otra vez "Lo Próximo". Por todos es sabido que la saga Resident Evil, por mucho que nos guste, esta agonizando. Pero Capcom se ha dado cuenta y ha creado un nuevo título cuando se le empezaban a ver las canas a las viejas franquicias. El resultado es Devil May Cry. Por lo que hemos visto, el juego podría ser uno de los títulos de acción más prometedores que aparezca en cualquier plataforma.

Devil May Cry podría tener el aspecto de "Survival Horror" que tan bien ha sabido hacer Capcom con el paso de los años, por no caer en el error de hacer otro clon de Resident Evil. DMC se centra en la libertad de movimientos y en la desenfrenada acción 3D. Hasta el momento, los títulos de Acción 3D que hemos visto no han conseguido aflorar los sentimientos de exaltación que los clásicos de 16-bit consiguieron, como Gunstar Heroes, Contra, Axelay, Space MegaForce, etc... Los desarrolladores han pasado tiempo exportando elementos que hicieron grandes esos juegos para implantarlos en su nuevo título. Sin embargo, lo que hemos visto de DMC es a Dante, el personaje principal, corriendo, andando, rodando y dando buena cuenta de los zombis, enormes pájaros y todo lo siniestro que se cruza en su camino. Como en cualquie título de acción que se precie Dante siempre parece estar er movimiento, mientras ataca y esquiva el fuego enemigo. Esto

DANTE

Dante sigue los pasos de su padre para salvar a la humanidad de las garras de los malvados, incluso sospechando que sangre de demonio corre por sus venas.



▲ Dante también tiene una "personalidad" alada. ▲ Los enemigos de Dante son retorcidos y extraños.

nos hace pensar que este tipo de acción nos indica una cámara sin fallos y un intuitivo control. Sin embargo, no podremos estar seguros hasta que lo tengamos en nuestras manos.
Por lo que hemos visto, Dante tiene una gran variedad de armas y movimientos a su disposición. Su principal armamento está compuesto de una escopeta de doble cañón, dos pistolas, una espada, una uzi y otras armas. Dante es capaz de derribar enemigos, realizar rápidos giros y asombrarnos con los combos de su espada. También es capaz de realizar movimientos defensivos, uno de los cuales le permite girar sobre sus pies después de ser derribado, como si estuviera bailando.
A todo esto hay que sumar que el padre de Dante era un demonio, por lo que tiene poderes especiales. Puede escalar paredes, hacer súper saltos e incluso transformarse en una criatura alada, que nos recuerda a Devil Kazuya de Tekken. La mitad perversa de Dante le proporcionará poderosos ataques, pero Capcom no ha desvelado nada de momento.
Por ahora es todo lo que conocemos de este juego, pero en sucesivos números os mantendremos informados. Una cosa es segura, cuando Capcom se centra en un nuevo proyecto, todos los jugones debemos de estar atentos.

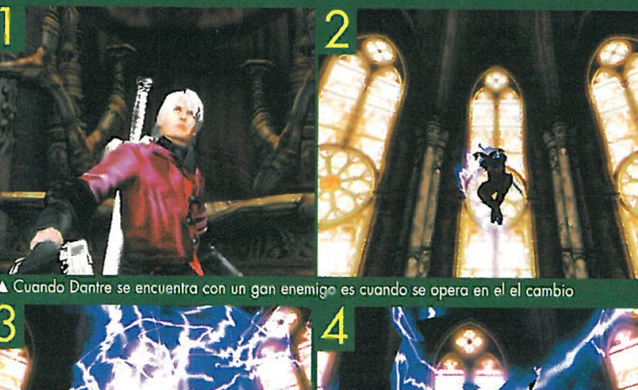

▲ Auynque todavia no lo hemos viito, s e supone que dante puede usar su arma y su espada simultaneamente

El Soplo

¿Hemos mencionado que Shinji Mikami, el encargado de Resident Evil, y el personal clave de RE2 están trabajando en este proyecto?

TRANSFORMATION

Cuando nos enfrentamos al jefe aflora su lado diabólico. Esta forma surge cuando se mueve y ataca, aunque no sabemos todavia



▲ Cuando Dantre se encuentra con un gan enemigo es cuando se opera en el el cambio



▲ Rodeado de rayos de energía, la transformación surge y ahí esta Devil Kazuya... esto, quiero decir Devil Dante. Tal vez pueda disparar lásers con los ojos, quien sabe

"Devil May Cry parece que va a traer frescura a este género, más que cualquier otro título que pueda aparecer en cualquier plataforma"

PSM Punto de Mira

Miramos con lupa el juego en funcionamiento



HORA DE CONOCER AL JEFE

Los increíbles jefes finales te impresionarán. Su nivel de detalle y las texturas usadas están por encima de lo que hemos visto hasta el momento.


▲ El jefe cae a través de una cristalera que hay en el techo para encontrarse cara a cara con Dante.
▼ No tenemos ni idea de los planes que esta cosa tiene preparados para Dante, pero seguro que no es nada bueno.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD	VERSION ANALIZADA
KONAMI	KONAMI CE	MARZO 2001	ACCION	1-2	1	70%

▲ Derrotando enemigos conseguirás puntos de experiencia, que te servirán para aumentar tu capacidad defensiva y tu habilidad con la espada. En el nivel más difícil, destruir edificios habitados hará descender esos niveles.

ZONE OF THE ENDERS

Konami lanza la artillería sobre la PS2

La vida y la visión de la misma de varios personajes, es el tema central de Zone of the Enders. El personaje principal, un joven llamado Leo, observa como un grupo de niños, que se habían estado metiendo con él durante años, son asesinados delante suya. Entonces busca refugio en Jehuty, una máquina de guerra, que a su vez piensa hacer de él su piloto.

El concepto de la vida y la muerte cobra gran importancia a lo largo del juego. Mientras peleas dentro de Jehuty contra otros robots, es posible destruir edificios, produciendo la muerte de sus inquilinos. Hay un indicador que muestra el porcentaje de muertes en cualquier área; si el porcentaje de supervivientes llega a cero, el juego termina. Es por esto por lo que salvar vidas ajenas se acaba convirtiendo en algo más importante que salvar la propia. Por suerte, los edificios habitados están indicados, por lo que es posible atraer a los enemigos a zonas poco pobladas para no correr riesgos de matar inocentes. Jehuty tiene, básicamente, dos clases de ataque: el ataque a corta distancia y el ataque a larga distancia. Cuando el enemigo se encuentra en el rango de larga distancia, el mech dispara láseres. Cuando se encuentra más cerca, notará las caricias de nuestra espada. Jehuty también puede atacar en el aire. Cuando ataca a cierta distancia, se produce una lluvia de láseres, en cambio, si está más cerca, dará cuenta con la espada.

Jehuty puede hacerse con nuevos "drivers", llamados Metatrons, que pueden habilitar nuevos sistemas de armamento, entre otros. Un ejemplo de actualización incluye nuevas maniobras de ataque y la posibilidad de acceder a nuevas áreas fuera de la estación espacial.

VIVE Y APRENDE

El juego tendrá diferentes finales, dependiendo si has sido un señor del caos y la destrucción o si has salvado vidas. Recuerda, protege la ciudad.



Según avance el juego podrás discernir el bien del mal para conseguir tus objetivos.

El soplo

Esta es la oportunidad de todo fan de anime para pilotar un mech. Zone of The Enders puede ser el próximo bombazo.



▲ Pelearás tanto en lugares cerrados como al aire libre.



▲ Konami promete gran variedad de misiones.

También podemos ver una impresionante pistola que puede disparar, tanto proyectiles diseminados, como centrados en un solo punto, dependiendo de la presión que hayamos efectuado en el botón.

Se está trabajando en un modo de lucha para dos jugadores. Serás capaz de luchar como los enemigos que hayas derrotado, a excepción de los jefes finales. Ambos jugadores jugarán en la misma pantalla, con la promesa de Konami de que el sistema de cámara podrá soportarlo y sea jugable. Como podrás observar en estas imágenes, el juego sigue siendo impresionante. Y después de haberlo probado, podemos asegurar que se mueve como estás esperando. El juego está muy avanzado y solo faltan unos cuantos detalles para que esté disponible en las tiendas. Esperamos ese momento con impaciencia.

LUCES, CAMARA, ACCIÓN

Zone or the Enders tiene unas excelentes escenas cinemáticas, que podremos disfrutar entre las secuencias de acción (como Metal Gear Solid) más que entre misión y misión. Aunque están prerrenderizadas, no se nota el tiempo de carga cuando aparecen.

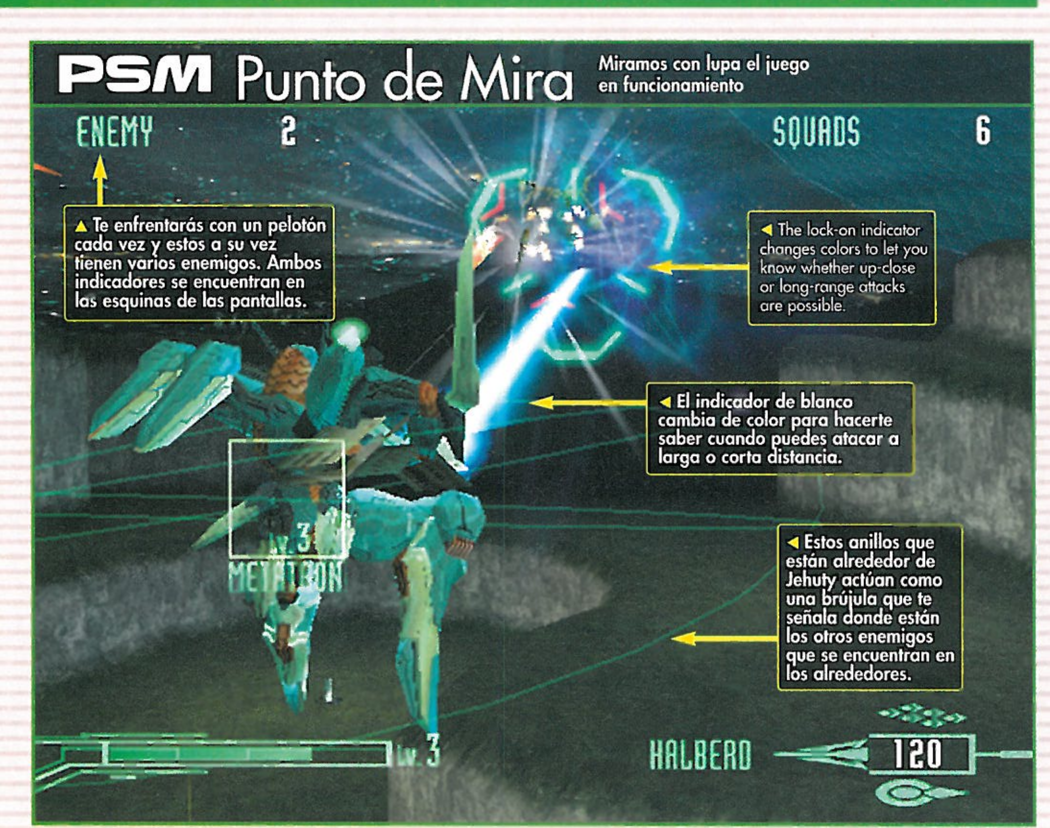


▲ Las secuencias de la historia, juegan un papel importante en Z.O.E. y la forma en la que se han integrado te hace sentir como si estuvieras viendo una película.

"En el fragor de la batalla, salvar las vidas de los demás se convierte en algo más importante que salvar la tuya propia"

PSM Punto de Mira

Miramos con lupa el juego en funcionamiento



▲ Te enfrentarás con un pelotón cada vez y estos a su vez tienen varios enemigos. Ambos indicadores se encuentran en las esquinas de las pantallas.

◄ The lock-on indicator changes colors to let you know whether up-close or long-range attacks are possible.

◄ El indicador de blanco cambia de color para hacerte saber cuando puedes atacar a larga o corta distancia.

◄ Estos anillos que están alrededor de Jehuty actúan como una brújula que te señala donde están los otros enemigos que se encuentran en los alrededores.

NUEVAS AREAS

Aunque la acción se desarrolla casi por completo en una estación espacial, encontrarás bastante variedad en los entornos. Incluso existe la posibilidad del piloto automático para recrearte en los sectores.



▲▼ Cada área es distinta a las demás, y podrás guiarte por ellas gracias a las señales que hay.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD
SONY. CE	NAMCO	ABRIL 2001	SHOOTER	1	1

PSone VERSION ANALIZADA 60%

TIME CRISIS: PROJECT TITAN

Llegó la hora de empuñar la G-con

Un shooter en el cual esgrimas tú la pistola es tan raro de ver en el mercado como observar un cometa que cruce el firmamento. Además, si este título lleva el nombre de Time Crisis y es exclusivo para PlayStation, hay que prestarle especial atención. La saga de Namco, Time Crisis, se ha hecho muy popular en los salones recreativos de todo el mundo y realizó su primera incursión en PlayStation hace ya unos años con la pistola G-Con. Time Crisis: Project Titan será la tercera entrega de esta popular serie, pero a diferencia de sus antecesoras, no aparecerá en los grandes salones, será exclusiva de PSone y con gráficos mejorados y soporte para su pistola.


▲ Con sólo dos balas en el cargador tendrás que elegir los blancos con mucho cuidado.

Project Titan devolverá al candelero al agente especial Richard Miller, que deberá verse cara a cara con Mad Dog y su banda intentar frustrar los planes de éstos. Deberá rescatar con vida a la hija del Presidente, Rachel. Al igual que en el juego original, habrá dos modos para disfrutar de este juego. El primero, el Story Mode, está estructurado en tres niveles, que deberás completar sucesivamente y el Timed Mode, en el cual tendrás la posibilidad de elegir cualquiera de las tres etapas que componen el juego y solo deberás preocuparte del tiempo y de los enemigos.

Si no jugagate al Time Crisis original de PSone, estás de suerte, ya que Project Titan saldrá en un pack compuesto por la pistola, la G-Con de Namco, y el juego. Para aquellos que ya poseen este arma, Namco está considerando lanzarlo por separado. Ve afinando tu puntería, ya que te hará falta.


▲ Permíteme que te muestre la increíble precisión de la G-Con.
▼ Parece que todos se han puesto en posición, es hora de hacer tiro al pato.


▲ En Project Titan tendrás que recargar tu arma cada dos por tres, esperemos que no te quedes sin balas en el momento más inoportuno.

El soplo

Esta secuela promete gráficos mejorados y la misma calidad de precisión que dio la pistola en la anterior entrega de esta serie.

DISPARA Y CORRE

Cada escenario es diferente y puede que tu estilo de disparo tenga que cambiar en cada ocasión para adaptarse.


▼▲ Alcanzar el éxito en algunos escenarios dependerá de tu puntería, en otros, en cambio, podrás disparar libremente a todo lo que se mueva.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD
SONY CE	POLYPHONY DIGITAL	PRIMAVERA 2001	CARRERAS	1 - 6	1

VERSION ANALIZADA 60%

▲El nivel de detalle que ha alcanzado el juego te dejará con la boca abierta. Se puede apreciar incluso en las señales que te encontrarás a lo largo de la competición. ¡Esto sí es detalle!

▲▼ La característica ciudad de Montecarlo (arriba) es uno de los dos nuevos circuitos de GT3. Otras pistas de anteriores entregas, como la del bosque que aparece abajo, tendrán un aspecto renovado. Parece ser que estamos ante el mejor juego de carreras que hemos visto.



GRAN TURISMO 3

Los últimos detalles del bombazo de Sony

Recientemente, Sony ha hecho pública la última versión de su primer juego de carreras en PS2, y lo hizo en el San Francisco International Auto Show, donde se tuvo la posibilidad de probarlo. Aunque el juego solo ha alcanzado el 60 % de su desarrollo, parece ser que los aspectos más importantes ya han tomado forma.

De acuerdo con las declaraciones de Sony, el sistema de licencias que se usaron en los dos primeros juegos, se verá expandido en GT3 - los jugadores deberán superar otras pruebas, como por ejemplo aparcar el coche en paralelo y así conseguirán los carnés. Sony también ha confirmado que se podrá jugar en red conectando entre sí hasta tres PS2 usando un cable i.Link y así dotar al juego de un sistema multijugador, con dos jugadores en cada pantalla. Si están jugando menos de seis personas, corredores controlados por la máquina podrán hacer su aparición, siempre que el usuario lo crea conveniente, hasta rellenar el número máximo de competidores.

Para intentar que los lanzamientos tanto en Japón como en el resto del mundo estén lo más cerca posible en el tiempo, Sony está pensando en mantener la misma línea de coches para ambas versiones. La mayor diferencia se podrá observar en las pistas de audio, ya que el repertorio americano contará con canciones de los 80 y de los 90.

Todavía no hay confirmación oficial de Sony de que la versión del juego americana sea compatible con el nuevo volante que están desarrollando, pero ya os mantendremos informados de este y otros asuntos en sucesivos números. También tendremos la lista de los coches que harán acto de presencia a lo largo del juego y un extenso reportaje del mismo. Estad atentos.



▲Sony ha indicado que la tendencia de los coches en GT3 irá más encaminada a los coches de carreras propiamente dichos.

El soplo

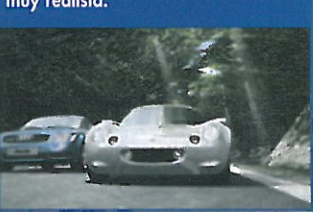
Con el aliciente del juego en red, Gran Turismo 3 ha dado otro paso para convertirse en el juego de conducción definitivo.

Efectos en tiempo Real

Nuevos efectos en tiempo real, como sombras reales y efectos de reflejos elevan el nivel de realismo del juego.



▼▲ Los nuevos efectos de luz, combinados con una buena tasa de frames, hace en conjunto un juego muy realista.



NÚMERO 5 YA A LA VENTA



A examen

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos

Sony nos sorprende con un juego de rol que marca diferencias.

pg.26

Legend of Dragoon

1 jugador 4x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Sony CE
Fecha de salida Disponible
Tipo Rol

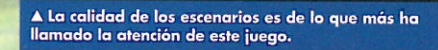
PSone



Un lucahdor de 11.000 años

Sony se incorpora a la era de los juegos de rol con el mejor de todos los que han salido hasta la fecha en nuestro país, arrebatando así el primer puesto a Square con sus Final Fantasy. A Square le queda un cartucho más, Final IX, pero por lo que hemos visto, creemos que no llegará a la altura de una obra maestra como es este juego. Con unos combates innovadores, que aumentan su diversión y jugabilidad a niveles inimaginables y un montón de factores que hacen de Legend of Dragoon el juego del año y quizás de la historia de PlayStation.

Cuenta la leyenda que Soa, creador del árbol de la vida del cual emergen y nacen todas las especies, enviará al hijo de la luna para acabar con el sufrimiento de todos los seres. Del árbol de la vida aparecerán las 108 razas que convivirán en el mundo, 107 son las que durante varias generaciones conviven en la tierra, hasta que una lucha por la supremacía del mundo y el control de las demás especies enfrenta a las 5 razas más poderosas Dragones, Alados, Gigantos, Humanos y


▲ La calidad de los escenarios es de lo que más ha llamado la atención de este juego.


▲ Tendrás que buscar la compuerta secreta que está en este poblado para ir a la prisión. Cuidadín con el monstruo...



Dragoons. Esta guerra es conocida como "La Campaña del Dragón". Desde ella y cada 108 años, el hijo de la luna baja a la tierra para acabar con la voluntad del dios Soa. 11.000 años después de esta sangrienta guerra los espíritus de los Dragoons vuelven a brillar pidiendo ayuda a otros siete elegidos que deberán acabar de una vez por todas con la leyenda de la especie 108, la especie Virage Embrión que traerá el fin de los días. Nuestra historia comienza cuando Dart, el protagonista del juego, encuentra el pueblo donde se crió completamente destruido, y a Shana, una amiga de la infancia, secuestrada por el imperio y llevada a una cárcel. A raíz de aquí empieza la verdadera guerra Dragoon. Poco a poco y a medida que avanzamos en el juego, encontramos a más personajes cada uno con una historia y camino diferente. Todos ellos a lo largo del juego irán desvelando o completando el rompecabezas que une a todos los personajes.

En este juego podemos encontrar una gran variedad de novedades en cuanto a jugabilidad se refiere, como pueden ser los combates o la manera de moverse por el mapa.

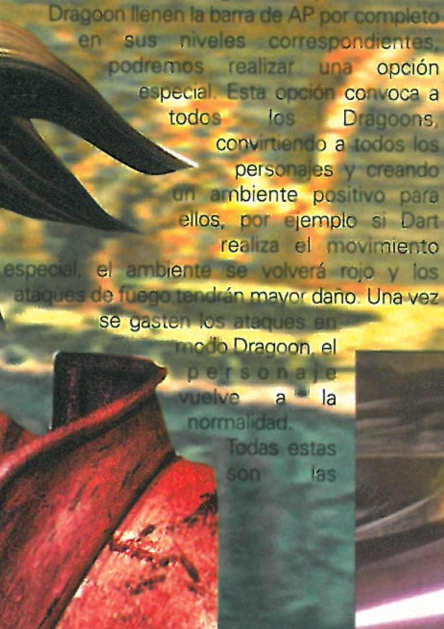
La forma de lucha es de lo más original, con unas opciones nunca vistas en PSX hasta la fecha, con una gran variedad de combos y posibilidades de combate. Como bien sabéis en los juegos de rol, debemos atacar por turnos, estos turnos a diferencia de otros juegos del mismo estilo, mantienen la vez, esto es que un enemigo no podrá atacar mientas que nuestros personajes realicen los movimientos. En estos turnos no hay ninguna barra que nos advierta del orden asignado a nuestros personajes, sino que en el estado de cada uno nos viene indicada una barra de velocidad, con lo que podemos planificar nuestro estilo de lucha y hacernos una idea de cómo van a atacar. Una vez tengamos el turno tenemos varias opciones a realizar. Ataque, el personaje en cuestión realizará un combo asignado anteriormente denominado añadido. Los añadidos son movimientos de varios golpes que realizamos durante cada combate, estos movimientos requieren de nuestra ayuda para que sean eficaces. Para ello tenemos que presionar tantas veces como se nos indique el botón X en el momento justo, cada acierto será un golpe más, pero si en uno de los intentos fallamos el combo no será efectivo. Estos añadidos tienen unas características distintas unas de otras. Cada añadido tiene un nivel que podremos incrementar a medida que realizamos el mismo movimiento varias veces, un número de combos que determinan las veces que debemos pulsar el botón X, una cantidad de AP que suben el nivel a la barra de Dragoon, un porcentaje de daño aumentado que hace que los ataques sean mucho más poderosos y una cifra que nos indica las veces que hemos realizado el movimiento y las veces que quedan para aumentar de nivel. Al atacar existe la posibilidad de que el enemigo nos contrarreste el mismo haciéndonos un contraataque, que podremos esquivar si en el momento preciso cambiamos de tecla y en vez de pulsar X pulsamos Círculo, de lo contrario el personaje recibirá una parte del daño. Otro factor a tener en cuenta, es que cada arma tiene unas características distintas, unas causan miedo, confusión, etc... pero son menos poderosas y otras no añaden ningún estado, pero son más potentes. Otra opción que tenemos durante los combates es la de cubrirse, esto hace que el siguiente ataque que recibamos se reduzca a la mitad, ya sea físico o mágico, a la vez que incrementa la vida en un diez por ciento del total. Esta opción es buena cuando uno de los personajes es débil a algún elemento y recibe un daño muy alto. La siguiente opción es la de usar objeto, factor clave para la mayoría de los combates, ya que su utilidad nos hará mucha falta contra los jefes finales. Esta opción está un poco limitada en cuanto a número de objetos se refiere, ya que solo podremos llevar hasta un total de 32, que habrá que distribuir en magias y objetos de curación. Las magias aparecen en forma de objeto, hay varios tipos de magia como multi o T. Las magias multi pueden

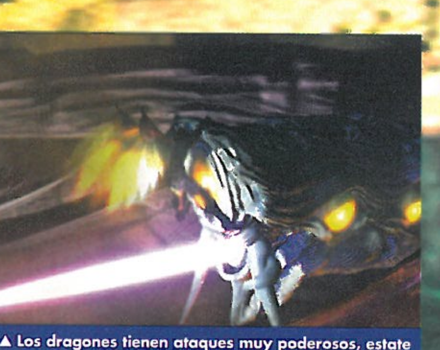
▲ Dark, Shana y Rose serán la clave para descubrir el misterio de la Luna que nunca se pone.

▲ El árbol de la vida que creó el dios Soa y del que parten las ciento ocho especies del mundo.

hay varios tipos de magia como multi o T. Las magias multi, pueden ser individuales o de grupo y la característica de estas, es que una vez lanzada al enemigo podemos incrementar su poder de destrucción presionando continuamente el botón X, cuanto más suba su nivel más espectacular y destructiva será. Las magias T son las magias más poderosas de todo el juego y en este caso no hace falta incrementar su poder de destrucción, pues ya por sí son devastadoras. Otro de los objetos que podemos llevar es el de recuperación de vida o magia, en el juego no podremos realizar curaciones salvo cuando nos cubrimos y cuando estamos en modo Dragoon, por eso siempre es conveniente llevar alguna encima. Los elementos de curación rellenan tan solo la mitad de la vida o magia y otras la rellenan por completo, lo malo de estas últimas, es que son muy difíciles de encontrar y tendremos que saber distribuirlas a lo largo del juego. Otros elementos son los de alteración de estado o desaparición de enemigos menores entre otros muchos. Por último tenemos el modo Dragoon, esto es, sin duda alguna, lo más impresionante del juego. El modo Dragoon no es una opción que podamos utilizar desde el principio del juego, ya que deberemos recoger las distintas piedras de Dragoon, que determinan el elemento básico de cada personaje. Estos elementos ya están asignados desde un principio, por ejemplo Dart, es el fuego y Rose oscuridad, estos personajes son con los que empezamos, pero a medida que avanzamos por el mundo encontramos los demás Espíritus de Dragoon, hasta un total de 7, (aunque puede que haya una pequeña sorpresilla y se conviertan en 8). Cada personaje tiene una barra de AP, que debemos acumular, para que, una vez llena la barra podamos utilizar este modo. Esta barra se consigue con los combos y tiene cien puntos. Cada nivel aumenta la posibilidad de utilizar más veces el modo Dragoon. Para ello hay que acumular muchos AP que incrementan el nivel de Dragoon. El máximo nivel de Dragoon es el 5, con lo cual podemos disfrutar poco de este modo. Una vez transformados en Dragoon hay dos opciones de ataque y ninguna de defensa ni de recarga, o bien realizamos un ataque normal o podemos hacer una magia especial. Los ataques, al igual que los añadidos, los debemos potenciar con una especie de ruleta que una vez dada la orden de ataque empieza a girar y en un momento dado es la oportunidad de apretar X para que le número de golpes sea mayor. La mayoría de los personajes realizan hasta un total de cinco golpes, por lo que hacer un combo perfecto no es nada fácil al principio. La otra opción es la de realizar una magia, estas magias aparecen dependiendo el nivel de Dragoon. Casi todos los personajes tienen cuatro magias, unas de equipo y otras individuales. La mayoría de las magias restan un tanto por ciento de la defensa del rival, con lo que quitar vida al enemigo resulta más fácil. Otras magias de Dragoon lo que hacen es quitar vida al enemigo para rellenársela a sí mismo, o lanzar un escudo defensivo que potencia la defensa de los tres personajes. Si conseguimos que los tres Dragoon llenen la barra de AP por completo en sus niveles correspondientes, podremos realizar una opción especial. Esta opción convoca a todos los Dragoons, convirtiendo a todos los personajes y creando un ambiente positivo para ellos, por ejemplo si Dart realiza el movimiento especial, el ambiente se volverá rojo y los ataques de fuego tendrán mayor daño. Una vez se gasten los ataques en modo Dragoon, el personaje vuelve a la normalidad. Todas estas son las

▲ Los soldados de la prisión de Helena te harán la vida imposible si no te andas espabilado.





▲ Los dragones tienen ataques muy poderosos, estate atento para que no te pillen desprevenido.

posibilidades de combate del juego, que si sabemos llevar y utilizar en buen momento serán muy efectivas y de mucha ayuda.

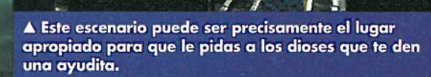
Sony ha cuidado hasta el más mínimo detalle en el aspecto gráfico, consiguiendo unos escenarios nunca vistos hasta la fecha en esta consola. Aunque todavía quede por salir otra obra maestra como es Final IX, creemos que será muy difícil superar lo conseguido por Sony que, contando con la experiencia de antiguos miembros de Square, ha logrado esta maravilla. Tal vez un pequeño fallo que encontramos está en los personajes, que no están muy bien detallados y que muestran bastante pixelación. También hay un descuido en las FMV, que aunque sean increíbles, a veces el movimiento de la boca de los personajes no coincide con las voces y se ve la boca moviendo sin que se escuche nada.

Otro punto a destacar del juego, son los efectos de sonido y las fantásticas melodías. Como era de esperar en este tipo de juego, la música de ambiente pone los pelos de punta, sobre todo la última, que con las escenas finales del juego, pueden hacer que se nos caiga alguna lagrimilla.

Sony demuestra que la PSone sigue muy viva, con esta gran obra maestra. Sus innovadores combates, la mejor historia jamás vista, su adictividad extrema y un montón de puntos a destacar, hacen de Legend of Dragoon el mejor juego de rol que haya salido hasta la fecha para esta consola. Aún hay que esperar la salida de Final Fantasy IX, pero dudamos que pueda superar el trabajo de Sony. El duelo de titanes ha empezado.


▲ En las luchas que mantengas, tendrás que mantener la sangre fria y saber en todo momento cuando utilizar tus poderes, pero no abuses o te quedaras sin blanca cuando las ccosas se te pongan feas.


▲ En ocasiones, las imágenes te mostrarán el caos y la fuerza de tu enemigo. Sólo podrás ganar si eeres más habil que el.


▲ Este escenario puede ser precisamente el lugar apropiado para que le pidas a los dioses que te den una ayudita.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9.5
Magníficos, de los mejores, pero no superan los de FFVIII.	
MUSICA Y FX	10
Música que pone los pelos de punta y un doblaje muy bueno.	
CONTROL	10
Perfecto, rápido y muy sencillo.	
INNOVACION	10
Combates completamente distintos a lo visto hasta ahora.	
JUGABILIDAD	10
Completamente adictivo y con muchísimas posibilidades de juego.	

Interes

1º. HORA	1º. DIA	1º. FIN SEMANA	2º. FIN SEMANA	1º. MES	2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Los combates. El nuevo modo de juego. La música. El control. La increíble historia. Su adictividad. La innovación. etc... en general todo

Las voces de las FMV no coinciden con el movimiento de la boca. Puede que sea un poco complicado al principio y al final del juego.

PUNTUACIÓN FINAL: 



¡Hay que ver que chunga eres, Ripley!

▲ Los "facehuggers" o estrujacaras están por todas partes. Necesitas un aparato scanner especial para sacártelos de la jeta o irán quitándote vida poco a poco. ¿Se habrán inspirado en hacienda?

▲ Algunas secciones están llenas de gas. Ellos llevan máscaras, tu no, búscate la vida chaval.

▲ ¡De uno en uno o de tres en tres, que te ataquen todos qué fácil es!

▲ Aunque te los cargues, estos bichos mueren matando. Después de caer sueltan un ácido corrosivo, ten cuidado.

Llega uno de los mejores juegos en primera persona para PSone. Con un realismo increíble y una gran calidad gráfica. Alien Resurrection consigue ahora lo que hace unos años parecía imposible de imaginar para esta consola. El juego es uno de los que más polígonos genera por segundo, para un juego de este estilo, lo que hace que los escenarios, personajes y movimientos, además de estar bien hechos, se muevan a una velocidad increíble, lo que complica aún más la dificultad del juego.

Esta entrega es una recreación de la película en la que un clon de la teniente Ripley, debe hacerse con el control de una nave que está dominada por cientos de bichejos que nos harán la vida imposible con sus movimientos y sus rápidos reflejos. Completamente desnuda, la teniente debe partir de cero y hacerse con una gran variedad de objetos para cumplir una serie de misiones. Al principio, debe hacerse con algo de ropa, unas cuantas tarjetas de autorización y algún que otro arma para empezar a matar aliens. Al principio avanzar será un poco complicado, ya que la teniente es un enemigo que se ha escapado de la celda donde se encontraba y los guardias de seguridad nos pueden acribillar a balazos en un santiamén, si no nos andamos con mucho cuidado. Durante las primeras pantallas la misión principal será la de investigar qué es lo que de verdad está pasando en la nave, a qué se debe toda la encarcelación e investigar el duro pasado de este personaje.

La misión principal del juego es la de completar una serie de pantallas, que por norma general suelen ser secciones de la misma nave, zona de celdas, zona de cargamentos, laboratorios, etc... En todas ellas tendremos que encontrar tarjetas que nos darán la autorización necesaria para abrir las puertas de cada nivel. Algunas las tendremos que conseguir de otros supervivientes que deberemos rescatar de otras celdas o eliminar para arrebatárselas. El elevado número de aliens y su increíble agilidad y velocidad es un factor a tener en cuenta para saber escoger las armas y poder distribuir la munición, ya que no será nada fácil encontrarla por la nave. Al principio nos tenemos que hacer con una pistola, que de nada sirve contra los aliens, tan solo para los humanos, pero a medida que avanzamos por los diferentes niveles, encontramos una gran variedad de armas, tales como escopetas, ametralladoras, lanzallamas, etc... cada una de ellas más potente que las anteriores. La munición debemos buscarla entre los escombros de la nave o incluso en los cadáveres que se encuentran tirados por el suelo, ya sean enemigos o aliados que han sufrido el ataque de algún alien. Otro de los factores a tener muy en cuenta es la vida que encontramos y tenemos en una barra que aparece en la parte superior de la pantalla. Al principio del juego la barra estará baja debido a lo débil que se encuentra Ripley, pero a lo largo del juego encontraremos bolsas de vida pequeñas, medias y grandes, que podemos guardar y utilizar cuando creamos conveniente. La elevada dificultad y rapidez de los bichejos, nos traerá de cabeza, ya que solo un golpe suyo quitará casi media vida, también al morir sueltan un ácido que nos puede debilitar aún más, pero esto no es todo, ya que los aliens no atacan solos la mayoría de las veces, sino que lo hacen en grupos de dos y de tres, uno por delante, otro por detrás y otro... quien sabe de donde pueden salir estos bichos, el caso es que debemos andarnos con mucho ojo si queremos acabar las misiones. El problema que acarrea el que te maten, es que debemos empezar la pantalla desde cero o desde uno de los escasos checkpoints, realizando todos los pasos otra vez. Esto hace que el juego se pueda convertir en algo monótono y pesado.

La fantástica velocidad y su buena calidad gráfica convierten a Alien Resurrection en el más espectacular juego en primera persona que ha aparecido en PSone. Unos escenarios muy oscuros, pero increíblemente detallados. Los aliens están muy bien realizados, casi a imagen y semejanza de la película, hasta el más mínimo detalle de su cuerpo.

Alien Resurrection es la más clara opción para los amantes de los juegos en primera persona. Con una elevada velocidad de movimientos y un realismo increíble, se convierte en, sino el mejor, uno de los mejores juegos en primera persona de la historia de PlayStation.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9,5
Excelentes. La velocidad a la que genera los polígonos es enorme.	
MUSICA Y FX	8,5
Música normalilla. Los FX son buenísimos.	
CONTROL	8,5
Una buena respuesta y gran variedad de movimientos.	
INNOVACION	9
Uno de los pocos juegos en primera persona que hay para esta consola.	
JUGABILIDAD	8
Con muchas posibilidades de manejo y una gran variedad de armas.	

Interes

1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Los gráficos se mueven a una velocidad enorme. El alto grado de realismo.

La excesiva dificultad del juego. Se encuentran pocas armas y munición. Si te matan debes volver a empezar la misión.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador · 1x

Distribuidor Eidos/Proein
Desarrollador Eidos

Fecha de salida Disponible
Tipo Aventura

PS one



CON LA PIEL DE GALLINA

Una de las películas más cachondas de animación de la factoría Dreamworks llega a nosotros de las manos de Proein. Con una recreación perfecta de la película y una gran variedad de misiones para realizar, todas ellas con el mismo fin, evadirse de la granja. Un juego gracioso aunque un poco pesadito por la repetitividad de las misiones y la poca emoción de las mismas aunque un poco amenizado con los minijuegos que incluye, simpáticos y a su vez entretenidos.

Nuestra misión, como ocurre en la película, es la de evadirnos de la granja. Para ello debemos realizar una serie de misiones, en las cuales tendremos que poner nuestro ingenio para no ser detectados por los vigilantes y los perros guardianes, de ser así tendremos que volver a realizar la misión desde el principio (la verdad, es una guarrada). Estas misiones se desarrollan en los alrededores de los graneros y cerca de la casa del granjero, con una gran variedad de elementos en el entorno que podremos utilizar contra otros enemigos o para facilitar nuestra fuga. Desde brotes de maíz que podemos arrojar a nuestros enemigos para ralentizar su ataque hacia nosotros hasta cuchillas que tendremos que combinar para romper vallas y escapar de algunos sitios. Todos estos elementos están a nuestro alcance de una manera muy sencilla, lo que hace que el juego sea a su vez muy fácil y sin ninguna complicación. Manejamos a un personaje que es una gallina medio tonta, ya que las otras gallinas le dicen todo lo que tiene que hacer. Esto implica que cada vez que haya que realizar una misión debamos ir al principio, estemos donde estemos, para recibir nuevas órdenes. En todas las misiones debemos recoger varios objetos para construir algo, bien unas tijeras o bien un traje de mujer, para poder acceder al siguiente nivel del juego.

El juego consta de unos cuantos movimientos básicos tales como saltar e intentar volar, arrojar objetos, andar despacio para no ser oídos, etc... estos son los que más se utilizan y que serán de mucha ayuda con los perros y enemigos que puedan salir en nuestro camino. La mejor forma de esquivar a un perro es saltando muchas veces, son tontos y no te pillarán. También debemos tener cuidado con los focos que detectarán nuestra posición y darán voz de alerta. A medida que avanzamos por la granja tenemos que ir recogiendo trozos de mapa que hay tirados por el suelo y que nos facilitarán la evasión. Con unos escenarios demasiado grandes costará mucho más llegar al final, lo que hace más fácil que nos vean y capturen. Todo el mapeado es uno solo, pero con diferentes zonas como el granero, la casa del granjero, las porquerizas, etc... cada una con diferente ambientación y recreación.

En este juego los gráficos son bastante pobres en comparación con la buena calidad de la película que mostraba una gran elaboración y un detalle absoluto. Las gallinas parecen tener la cabeza cuadrada al igual que les ocurre a los perros que parecen cajas de cartón con patas. Aunque la cámara se coloque en una posición aérea y esté un poco alejada, los píxels se notan bastante y hace que los escenarios sean feos y deformados.

Otro fallo que no hemos pasado por alto es el tema de la música, que sí, es igual que en la película, pero podía haber metido alguna más, ya que es todo el rato la misma y eso acaba rayando mucho.

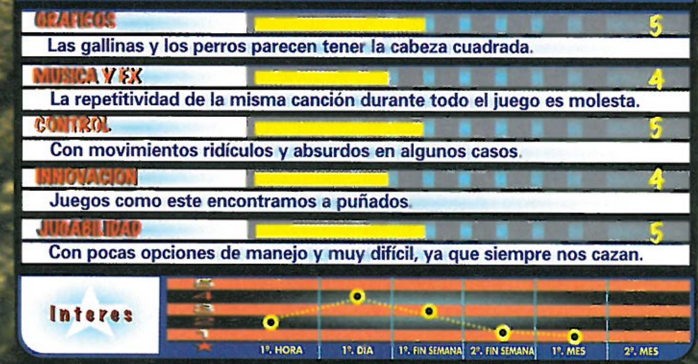
Todos estos fallos hacen que de una buena película como fue Chicken Run, que nos hizo reír a todos, se haga un juego aburrido, soso y monótono, que acaba rayando y no tiene ni la más mínima gracia.



▲ Parece que estos pollos est;an muy bien organizados.



▲ Búscate la vida ida para darte el pieo sin que te pillen los grangeros.



LO BUENO Y LO MALO

Los escenarios son variados y bastante complejos. Es una buena recreación de la película.

La música es continua y agobiante. El control es poco preciso. Los gráficos tienen mucha pixelación. Algunas misiones son ridículas.

PUNTUACIÓN FINAL:



Expertos en Informática y Videojuegos



PlayStation 2


ESPN W. X-GAMES SNOWBOARDING — ~~9.990~~ 9.490


FIFA 2001 — ~~10.490~~ 9.990


MOTO GP — ~~9.990~~ 9.490


CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — ~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE THRUSTMASTER — ~~4.990~~ 3.990

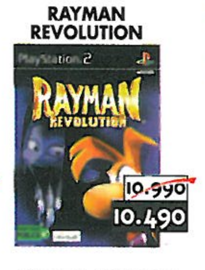
MEMORY CARD 8 Mb — ~~6.990~~ 6.490



PLAYSTATION 2 — 74.900


NBA LIVE 2001 — ~~10.490~~ 9.990


ONI — ~~10.990~~ 10.490


RAYMAN REVOLUTION — ~~10.990~~ 10.490

PS one

CABLE RF TV Centro MAIL — 1.590


MEMORY CARD SONY PS ONE — ~~2.100~~ 1.990


TARJETA MEMORIA C. MAIL 4 MB. — 3.490




PLAYSTATION PS ONE — 19.900


FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX — cons


FINAL FANTASY IX — ~~9.990~~ 9.490


THE LEGEND OF DRAGOON — ~~7.990~~ 7.490


007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE — ~~7.990~~ 7.490


007 RACING — ~~7.990~~ 7.490


ALIEN RESURRECCION — ~~7.990~~ 7.490


CHIKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA — ~~7.990~~ 7.490


CRASH T. RACING PLATINUM — 3.490


DANCING STAGE EUROMIX — ~~7.490~~ 6.990







DIGIMON WORLD — ~~7.990~~ 7.490


DINO CRISIS 2 — ~~6.990~~ 6.490


DRACULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO — ~~6.990~~ 6.490


DRIVER 2 — ~~7.490~~ 6.990


DUCATI WORLD — ~~7.990~~ 7.490



ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER — ~~7.490~~ 6.990


ESTO ES FÚTBOL 2 — ~~6.990~~ 6.490


F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — ~~7.990~~ 7.490


FIFA 2001 — ~~7.990~~ 7.490


MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — ~~7.990~~ 7.490


NBA LIVE 2001 — ~~7.990~~ 7.490


RAINBOW SIX (EXCLUSIVE) — ~~2.495~~ 2.290


SPYRO 2 PLATINUM — 3.490

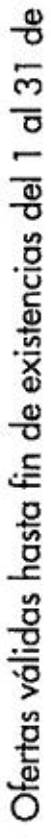

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN — ~~6.990~~ 6.490


STAR WARS: DEMOLITION — ~~7.990~~ 7.490


TIGER PGA TOUR 2001 — ~~7.990~~ 7.490


TOMB RAIDER: CHRONICLES — ~~7.990~~ 7.490


VANISHING POINT — ~~7.990~~ 7.490


Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de marzo

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 28
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 95
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 99
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 10
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 95
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 64
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 57
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 06
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 17
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 31
• C/ Sants, 17 ✆932 966 92
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 69
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 87
Barberá del Vallés C.C. Barcentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 09
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 09
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 71
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 78
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 71
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 36
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 96
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 05
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 36
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 72
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 25
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 95
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 43
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 66
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 29
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 63
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 21
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 21
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 04
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 70
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 08
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 43
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 48
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 22
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 22
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 88
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 69
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola ✆916 520 35
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 53
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 70
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 11
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 16
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 41
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 80
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 70
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 80
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 68
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 68
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 08
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 46
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 22
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 60
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 94
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 03
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 23
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 61
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 82
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 47
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 15
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 27



EXIT

GAME

1 jugador

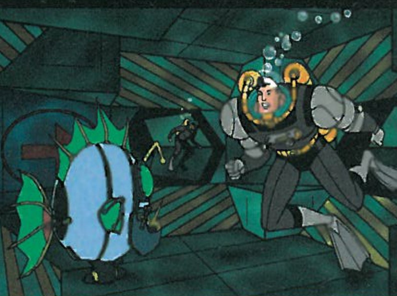
Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Virgin Interactive

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas

PS one



▲ Aunque parezca complicado, el control es más sencillo de lo que piensas.



▲ Te encontrarás con situaciones de todo tipo. Esta es bajo el agua donde este pececillo se te acerca y no con muy buenas intenciones.



LA VUELTA DE UN CLASICO



▲ Como ya es sabido, nuestro amiguete tiene doble personalidad, aquí ves al inocente e incauto Clark Kent.

U Que os voy a contar sobre Superman que no sepáis ya. Vamos, ni que lo hubieran inventado hace poco. Para qué voy a daros la brasa contándoos la historia de Clark Kent, Lex Luthor, la Kriptonita, los poderes de Superman, la amada Lois, etc...si lo sabéis de sobra.

Así que como no podía faltar, y después de la aparición de otros de su quinta como X-Men y Spiderman, pues menos aún, nuestro clásico héroe de la capa roja, se presenta en la PlayStation con ganas de atravesarnos a todos con sus rayos x.

Si lo que te estás preguntando en estos momentos es que si son ciertos los rumores de que Ruiz Mateos era el protagonista de este videojuego, lo siento, pero te va a desilusionar, porque no ha sido así.

El superhéroe por excelencia sigue siendo el mismo menda de toda la vida, con la diferencia de que no necesita ni cabinas ni leches para ser el encargado de salvar al mundo. Aquí aparece directamente en su faceta más interesante, y la vida periodística del enmascarado queda aparcada a un lado.

En el juego, como es de recibo, tu misión es salvar al mundo de los malvados planes de los malos malísimos que quieren acabar con tu vida, y que te harán de todo un poco para intentar acabar contigo, y como no, secuestrando a tu amada.

A simple vista, podría tratarse de un juego más, que no llamase la atención, ya que sus gráficos no son nada perfeccionistas, dejando mucho que desear en ciertas ocasiones, como en los personajes que vas rescatando, los escenarios están bien, pero no son muy complicados de realizar, la verdad, la música tampoco va a ganar un Grammy...pero sin embargo se trata de un título muy jugable, y además con cierta innovación que le añade interés.

Lo más interesante que te vas a encontrar es que los creadores han respetado la esencia de nuestro héroe. Superman es el mismo pimpín que de vez en cuando va andando, o que si tiene que alzarse en vuelo para salvar a quién sea, pues vuela. Con un simple movimiento de tu mando, Superman se lanza al aire, levanta los puños, y adapta la pose más famosa de su tan dilatada carrera. En muchas ocasiones, utilizar el vuelo te servirá para poder alcanzar tu objetivo, para atacar a los malos, o simplemente para darte un rulo por la atmósfera.

El otro punto destacable es que además, Superman, como todos sabemos, tiene ciertos poderes, y un punto débil que obviamente es la kriptonita. Así, desde tu Dual Shock tendrás que saber elegir tu poder necesario en el momento oportuno, es decir, con los rayos X podrás calentar algo, matar algún monstruo...con la visión a través de los muros, pues eso, ver lo que te espera, con la velocidad supersónica hacer un sprint, y con el hielo, pues congelar cosas para después pegarlas un superpuñetazo y dejarlo todo hecho añicos.

Pero claro, todo esto que tienes sería demasiado para tus enemigos, por lo que ellos en primera persona, así como el propio escenario en sí, te irán poniendo obstáculos llenos de nuestra odiada piedrecita verde, la kriptonita.

En el momento en que esta nos alcance, los poderes de Superman se verán reducidos a cero durante un breve periodo de tiempo, por lo que debemos andar con mucho cuidado. Además, claro está, de minarnos la vida poco a poco.

Quizá otro punto débil del juego, así, a simple vista, es la escasa dificultad de la trama. Los "puzzles" no son muy complicados, y se puede ir avanzando en el nivel con un poco de precaución y ganas de salvar a nuestra chica.

En definitiva, un juego interesante, que no nos enamorará al máximo, pero que nos entregará unas cuantas horas de diversión al sentirnos capaces de volar, y levantar coches como si nada.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	6,5
Lo peor del juego. Muy normales.	
MÚSICA Y FX	7
De lo más normalitos.	
CONTROL	7,5
Bueno. Interesante la posibilidad de volar.	
INNOVACIÓN	8
Lo que es, es. Superman, y sus poderes.	
JUGABILIDAD	8
Divertido. Quizá un poco facilón.	

Interes: 1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Manejamos a Superman, con sus pros y sus contras. Poderes vs. kriptonita. Andar y volar.

Los gráficos, la música, y la dificultad no pasarán a los anales de la historia.

PUNTUACIÓN FINAL:



The Mission

UNA AVENTURA DE FÚTBOL DONDE TODO ES ACCIÓN

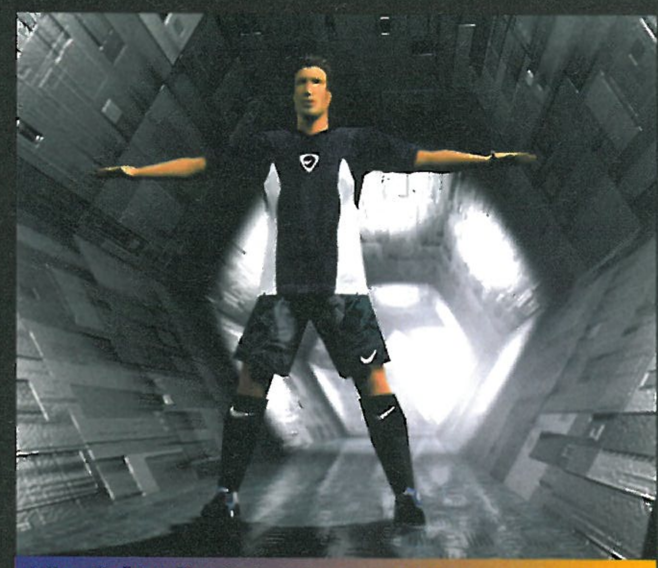
Los "Cracks" del balón contra los ninjas

¿Recuerdas el anuncio de una marca deportiva en el que una serie de futbolistas famosos se peleaban contra todo un imperio ninja para recuperar un balón de fútbol?. Pues este juego es básicamente la recreación de ese anuncio. Con un poquito menos de espectacularidad y sin esas escenas que nos dejaron a todos con la boca abierta, este juego es el primero que se publica en la gris como fiel recreación de un anuncio televisivo.

Nueve estrellas futbolísticas de alto nivel han sido seleccionadas, a las ordenes de nuestro querido amigo Van Gaal (¡Tu egges muy maloo...!), para recuperar el balón Geo Merlín utilizando todas sus habilidades futbolísticas. Esta constelación de estrellas formará la fuerza Geo, constituida especialmente para la ocasión con: Davids, Thuram, Henry, Hamman, Guardiola, Cannavaro, Cole, Kanu, y como estrella más destacada, el reciente Balón de Oro Luis Figo. ¿A quién no le apetece meterse en la piel de estos, eh?.

Para conseguir tu objetivo, deberás elegir dos jugadores con los que llevar a cabo tu arriesgada aventura. Enfrente te espera el oscuro poder ninja dirigido por el malvado Uri (no, no es Gaspart...), que no dudará en mandarte a todos sus pupilos para patearte el trasero. El objetivo de este terrible grupo de guerreros, es conseguir el dominio del mundo a través del fútbol, y tu misión, como no podía ser de otra forma, es impedir que esto ocurra para que acaben triunfando los valores positivos del fútbol (esos que tanto le preocupan a la FIFA).

Si recuerdas el citado anuncio, ya sabrás un poco por donde van los tiros. Llegando en una furgoneta en el silencio de la noche, los futbolistas se infiltran en el edificio ninja para recuperar el balón. Un pequeño fallo hace que todos los sistemas de seguridad salten por los aires, y a partir de



▲ No podía faltar el jugador de moda este año: Luis Figo.

ahí la cosa empieza a ponerse un poquito más fea.

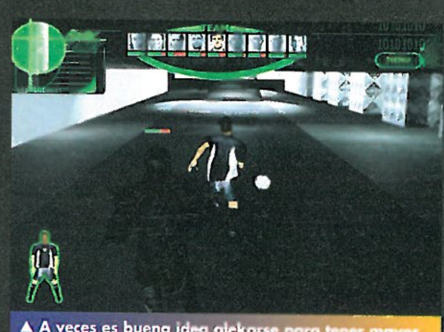
Las misiones que irás desarrollando a lo largo del juego nos recuerdan a los típicos juegos de acción en los que avanzas por una pantalla destruyendo enemigos, excepto por una salvedad: esta vez no podrás utilizar patadas voladoras ni puñetazos escalofriantes, sino que tu única arma será un balón, y tus piernas claro.

Una vez seleccionas a tus dos jugadores y comienzas a jugar, las opciones no son muy variadas. Controlas a uno de los jugadores, mientras el otro sigue tus movimientos. Entre los dos debes combinar y pasar para buscar posiciones para disparar a los ninjas, desactivar trampas... Con el balón en los pies puedes medir la potencia con la que quieres disparar, y decidir si quieres efectuar un tiro raso, un globo, un pase, etc. También existen una serie de movimientos especiales y remates, con los que si consigues coger la suficiente habilidad, podrás despistar lo suficiente a los enemigos para rematarles por donde menos se lo esperen.

También existen una serie de objetos que podrás recoger durante el juego, y que podrán ser de gran utilidad, ya que te permitirán disparar con más potencia, ser inmune a los daños, etc. No desaproveches nunca estos objetos porque a veces son imprescindibles.

Por supuesto, cada jugador tiene unas características y unos parámetros que le diferencian del resto, así que debes intentar construir un dúo que se complemente de la mejor manera posible. Menos mal que tú eres el que debes decidir en todo momento lo que hay que hacer y que lo de Van Gaal de director es una simple anécdota, porque si no ¡que Dios nos pille a todos confesados!.

El juego en el aspecto gráfico no es una maravilla, pero tampoco nos ha defraudado. Lo mejor es la originalidad desde la que se ha enfocado esta vez el deporte rey. Sin duda, estamos seguros de que esta es la primera vez en la que jugamos el fútbol y no con-



▲ A veces es buena idea alekarse para tener mayor ángulo de tiro.



▲ ¡Valla crack! además de evitar la entrada del Ninja se marca una chilena.



▲ En esta pantalla tienes que conseguir hacerte con el balón evitando los infrarrojos, para eso primero te tienes que hacer con las gafas....



▲ ...porque si no no verás los rayos y te freirán.



▲ Nosolo se trata dedarle al balón, también tendrás que ingeniartelas para llegar a algunos sitios.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Escenarios poco detallados. Lo mejor los planos cortos.	7,5
MÚSICA Y FX	De acción, pero faltan efectos sonoros.	7
CONTROL	Pocas opciones con el balón.	7
INNOVACIÓN	Nunca habrás jugado así al fútbol.	9
JUGABILIDAD	Puede resultar repetitivo a veces.	7,5

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Planteamiento muy original. Meterse en la piel de un "crack" mundial.

▼ Algo repetitivo. Aprovechar un juego para hacer publicidad.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,6



Una aventura de muerte

Tras la aparición en las pantallas de la película La Momia, llega el videojuego que recrea a la perfección su historia, con sus pirámides y laberintos inacabables que nos sacarán de quicio. Al igual que en la película la misión del protagonista es acompañar a una paleontóloga que busca el libro de los vivos escondido en Hamunaptra la ciudad perdida que se encuentra enterrada en las arenas de Tebas y que encierra el gran misterio de La Momia. Con los dos protagonistas habrá que realizar una serie de misiones a través de una gran variedad de pantallas, todas ellas independientes unas de otras con un montón de trampas y secretos.

Al igual que en todos los juegos de aventuras las posibilidades de control son bastantes, con una gran variedad de armas, objetos y demás movidas que se pueden encontrar en este tipo de juego. Al principio solo se empieza con unas pistolas y un palo para encender antorchas, pero a medida que avanzamos en el juego, conseguimos más armas y municiones. Aparte de los típicos movimientos de saltar y disparar, también se pueden realizar giros por el suelo para esquivar a los enemigos, disparar mientras caminamos, siendo esta es una de las mejores opciones de control que hemos encontrado, ya que nos será muy útil a la hora de enfrentarnos a jefes o a más de un enemigo a la vez. Aunque simples, todos ellos serán de gran ayuda para no perder ni una vida, estas vidas se pueden conseguir a lo largo del juego mediante unas piedras que se encuentran en las paredes y que debemos encender con la antorcha para así descifrarlas, cuando reunimos las ocho que suele haber por pantalla obtendremos una vida.

Aparte de la vida también podemos recolectar oro y joyas que encontraremos por el camino y que nos permiten rellenar vida o abrir algún pasadizo oculto, por el cual se puede atajar y librarse de unos cuantos problemas. En todas las pantallas hay que recoger una especie de amuletos que forman una estrella de seis picos y que sirve para abrir las puertas que aparecen a lo largo del juego. Estos amuletos se los debemos robar a las momias o zombis que aparezcan, una vez las hayamos cogido podremos abrir la puerta que nos da acceso al siguiente nivel de la pantalla. El juego se compone de unas 10 pantallas, todas ellas dentro de pirámides y movidas por el estilo, con sorpresas y trampas que nos harán saltar de la silla. Una de las trampas más peculiares y que encontraremos en casi todas las pantallas es una especie de presa que nos encierra si permanecemos mucho tiempo en un agujero para coger un objeto o algo por el estilo y que nos quita la vida por completo, una verdadera "momiada".

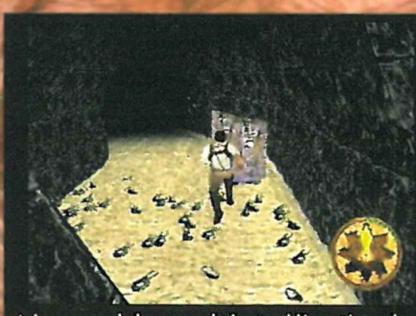
Con una resolución bastante mala no podemos decir que los gráficos sean el punto fuerte de este juego. En los personajes y enemigos se notan mucho los píxels, con lo que a primera impresión puede parecer un juego malo. Los escenarios son bastante grandes, bien detallados en el aspecto gráfico y muy complejos por lo que encontrar todos los secretos no será tarea fácil, más bien será un reto para los más atrevidos.

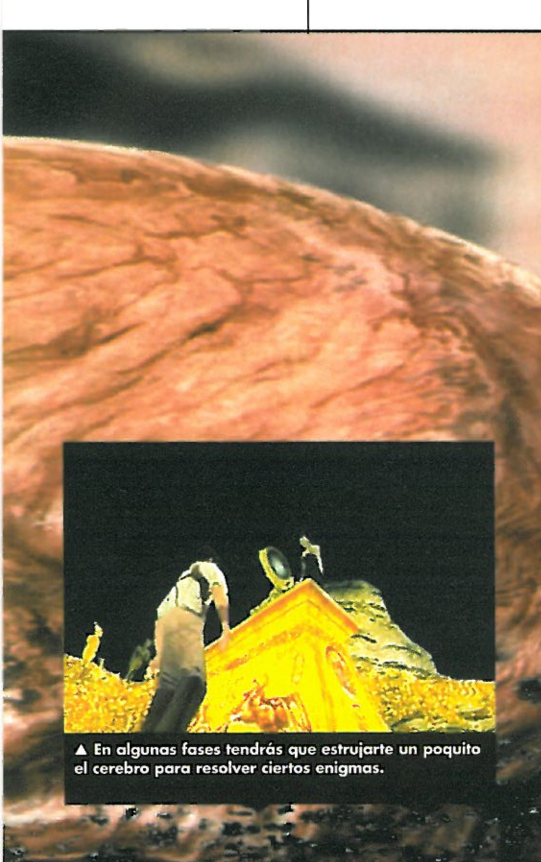
A lo largo del juego podemos recrearnos con imágenes de la película, que nos aparecerán una vez hayamos acabado una pantalla.

El control deja bastante que desear, ya que los movimientos son un poco lentos y nos hacen perder gran parte de la vida al enfrentarnos a los enemigos. La mejor opción para no morir muy rápido es disparar de lejos cuando tengamos munición, resulta muy efectivo. Otro de los fallos que hemos encontrado en el control es la opción para cambiar de arma, ya que es muy lenta y hacerlo es todo una odisea. Tenemos que seleccionar el arma que vayamos a utilizar pulsando los gatillos y esto resulta desesperante porque si nos pasamos hay que volver a pasarlos uno por uno.

La música es tal vez lo mejor que hemos encontrado técnicamente hablando, ya que es la misma que en la película nos dejó la piel de gallina.

En el menú principal del juego hemos encontrado una cosa que nos ha dejado con la boca abierta y no es otra que un avance de la segunda entrega de la película, The Mummy: Returns, que llegará a nosotros el próximo verano.


▲ La escena de los escarabajos también está en el juego.



▲ En algunas fases tendrás que estrujarte un poquito el cerebro para resolver ciertos enigmas.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	6,5
Los píxels de los personajes cantan bastante, pero los escenarios están muy bien.	
MÚSICA Y FX	9
La música conseguirá ponernos el vello de punta, pero los efectos de sonido...	
CONTROL	6
Quizás sea un poco lento para lo que estamos acostumbrados.	
INNOVACIÓN	7
La fórmula Tomb Raider está un poco explotada.	
JUGABILIDAD	6,5
No tiene muchas opciones que digamos. Las muertes repentinas cortan la acción.	

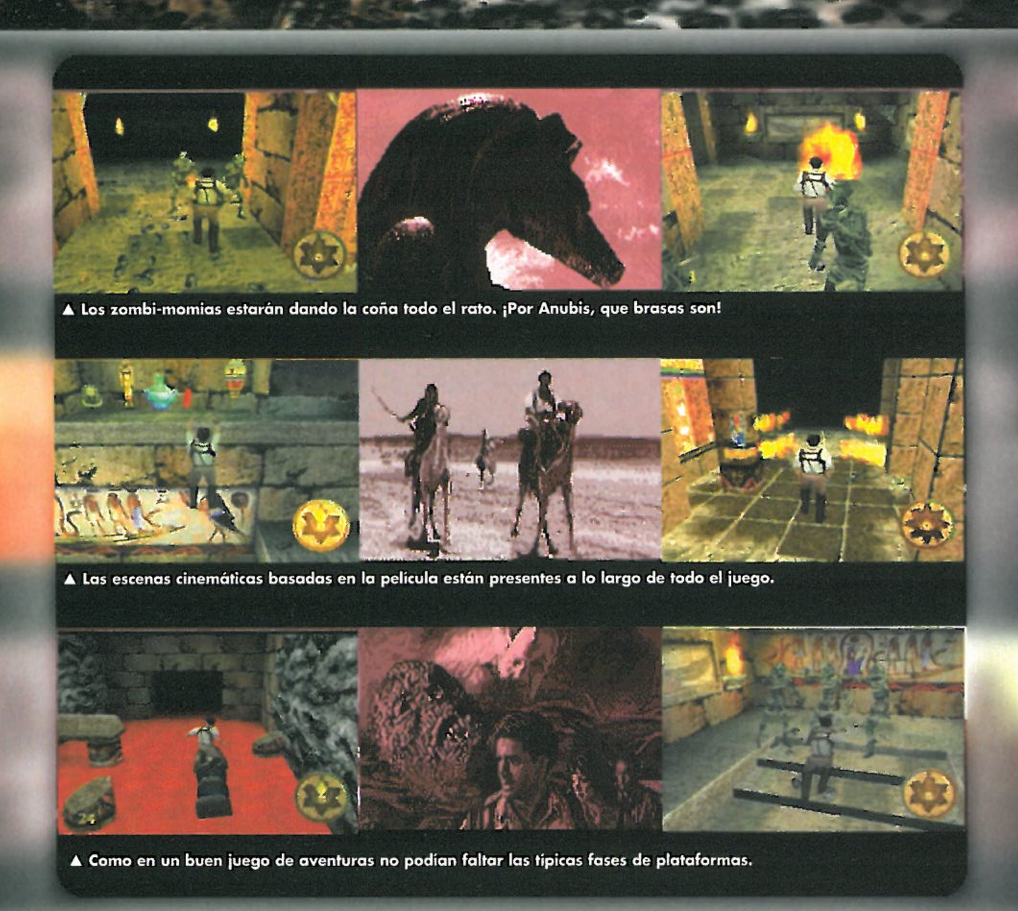


LO BUENO Y LO MALO

▲ El parecido con la película es fantástico. La música es sobrecogedora.

▼ El control es muy lento. La dificultad es bastante elevada. Todo el juego transcurre dentro de pirámides.

PUNTUACIÓN FINAL: 7



▲ Los zombi-momias estarán dando la coña todo el rato. ¡Por Anubis, que brasas son!

▲ Las escenas cinemáticas basadas en la película están presentes a lo largo de todo el juego.

▲ Como en un buen juego de aventuras no podían faltar las típicas fases de plataformas.

Libero Grande International

Fútbol en primera persona

Si, ya está aquí, por fin... un juego de fútbol más. Que novedad, ¿verdad?. Bueno, por lo menos esta vez no nos vamos a enfadar, ya que este juego tiene por lo menos algo de originalidad.

Si ya conociste Libero grande, sabrás que este no es un juego de fútbol cualquiera. No tendrás que dirigir un equipo hacia la cima ni convertirte en manager de un prestigioso club, se trata simplemente de hacer el papel de un solo jugador de fútbol, y rendir al máximo con tu selección para intentar llegar a lo más alto.

Es, sin duda, un planteamiento original al que se le puede sacar mucho provecho, ya que te permite moverte con total libertad por el campo y desmarcarte según el movimiento de tus compañeros. El problema es que por lo menos en esta ocasión, no han logrado sacarle todo el jugo a esta opción.

Básicamente, tu te encargas de controlar a un jugador de una selección internacional (puedes elegir desde el portero hasta el delantero centro). Tu deber es moverte por el campo apoyando a tus compañeros y colaborando con el rendimiento general del equipo. Sin embargo no eres uno más, ya que tienes capacidad para encargar a tus compañeros que es lo que deben hacer, tanto defendiendo como atacando. Para ello les puedes ordenar que hagan entradas o que intenten un robo (eso en defensa), y que pasen en corto, largo, tiren, rematen... (en cuanto al ataque). Por tanto tu papel siempre será el de ser el auténtico líder del equipo. ¿Estás preparado para afrontar ese reto?.

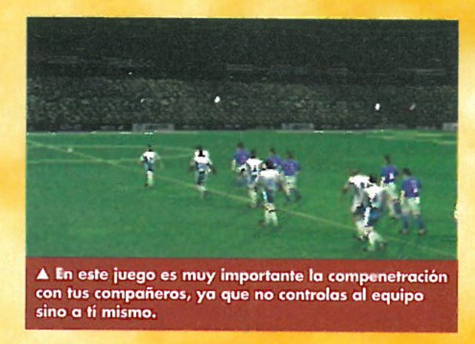
El juego es bonito en cuanto al aspecto gráfico. Algunas animaciones cortas son bastante logradas, y las animaciones en general están trabajadas. Así, podemos ver unas celebraciones bastante espectaculares, y unas panorámicas de las repeticiones muy variadas y lucidas.

Donde no nos ha acabado de convencer el juego es en el aspecto de la jugabilidad. En el terreno de juego todo se desarrolla con un tipo de fútbol que queda bastante lejos de la realidad. Esto no lo decimos porque los jugadores se muevan como patos porque no es así, pero hay algo que no acaba de funcionar. El equipo se coloca con un esquema determinado que respetan durante todo el encuentro, pero la inteligencia de los jugadores no es muy destacada que digamos. En defensa pasan unos al lado de otros sin ser capaces de robar el balón, luego en ataque tus compañeros no son capaces de trenzar jugadas de claridad. Total, que la táctica suele ser coger el balón con el jugador que manejas, meterte hasta la cocina regateando a todos con bastante facilidad, y ya tienes un nuevo tanto que celebrar. Hay gente que le gusta este tipo de fútbol, pero aquí en la redacción no nos acaba de convencer, porque nos va el deporte rey con un poco más de realismo.

En cuanto a las opciones, estas tampoco son muy amplias que digamos. Se pueden elegir tres tipos de competiciones, todas ellas muy típicas. Los equipos son todos selecciones internacionales, entre las que encontramos las 32 más destacadas del universo futbolístico. Entre estas selecciones tienes que elegir al jugador al que quieres controlar durante todo el campeonato. La verdad es que es muy tentador ponerse en la piel de jugadores de la talla de Figo, Rivaldo, Raúl, Batistuta, Zidane... aunque también se puede ser humilde y coger a un jugador desconocido para intentar convertirle en una revelación. Sobre los equipos, os informamos que los jugadores son reales en cuanto a físico y estadísticas, pero en el nombre suele variar una o dos letras por el típico problema de licencias. Eso no debe ser impedimento para un futbolero, ya que puedes cambiar los nombres de los jugadores para hacer las plantillas calcadas a las reales.

Las opciones tácticas son las básicas, y puedes configurar el esquema de juego, la alineación, los tiradores, y algún que otro detalle táctico. Tu objetivo más inmediato: hacerte con todas las copas posibles.

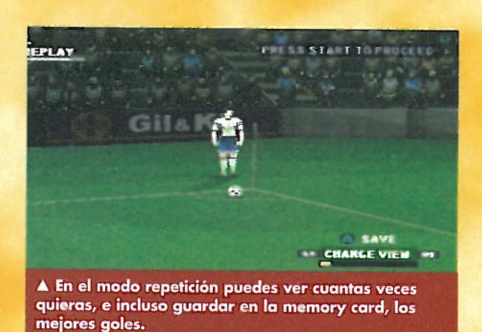
Te recomendamos que si no jugaste a la primera parte, no dudes en probar este juego porque a lo mejor te acaba enganchando, y si este sistema de un jugador no acaba de convencerte, pues nada, a buscar otra cosa... ¡anda que no hay títulos donde elegir!.



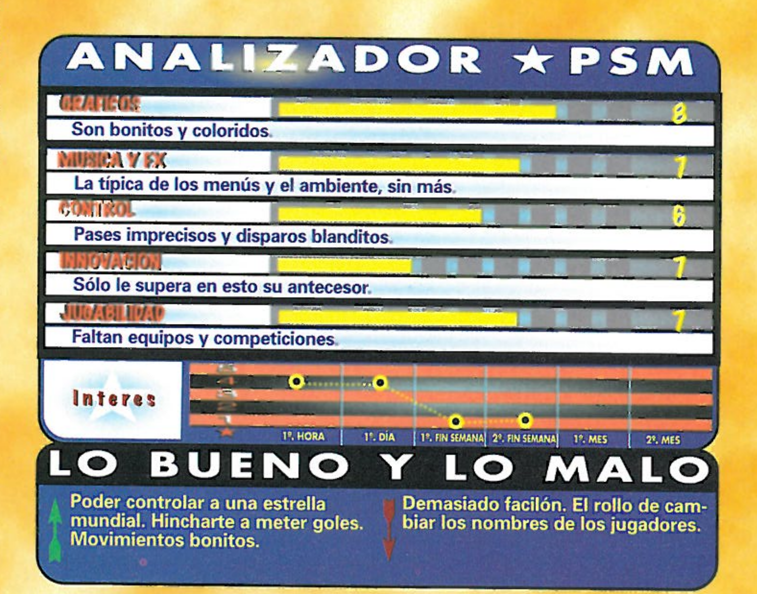
▲ En este juego es muy importante la compenetración con tus compañeros, ya que no controlas al equipo sino a ti mismo.



▲ ¡Ahí lo llevas! Desmárcate y pide el pase a tu compañero, encara la meta y ¡goool! (si se deja el portero, claro).



▲ En el modo repetición puedes ver cuantas veces quieras, e incluso guardar en la memory card, los mejores goles.



PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Ubi Soft | Desarrollador New Kids co. | Fecha de salida Disponible | Tipo Plataformas | PS one



UNA DULCE AVENTURA

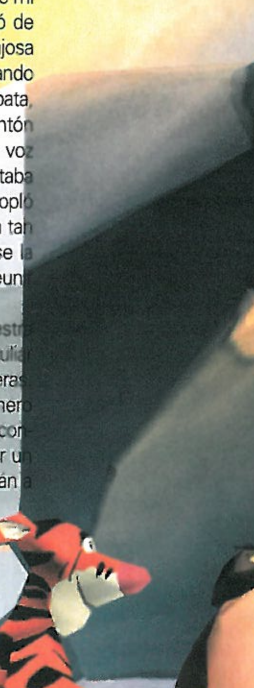
Los simpáticos personajes de la serie de dibujos animados Winnie the Pooh, saltan a las pantallas de PSone. Cargado de entretenidas pantallas y un montón de divertidos personajes.

En un hermoso día de verano, mientras se dirigían a su casa, el oso Pooh tuvo una idea, decidió celebrar una gran fiesta para todos sus amigos por ser...bueno...eso ¡sus amigos! Winnie Pooh empezó a soñar despierto. "Podría celebrar una gran fiesta para todos mis amigos", pensó para sí. "Y eso significa que podría tomar montones de tarros de miel para mi fiesta!! Mmm...". Pooh se preguntaba como podría recoger suficientes tarros de miel para la fiesta. De repente, Tigger irrumpió en la casa del oso Pooh, brincando por encima de los tarros de miel vacíos y cayendo justamente sobre Pooh. "¡Hola zoy Tigger! Ze escribe T-I-doble G-E-R, ¡y eze zoy yo!"

Pooh que estaba tumbado en el suelo con Tigger sobre su barriga, levantó la vista. "Lo sé... has saltado sobre mí montones y montones de veces". Tigger se apartó de Pooh rodando y se fue contra un tarro lleno de pegajosa miel. "¡Déjame al menos ese!", dijo Pooh, tratando frenéticamente de quitarle el tarro de miel de la pata, pero al final Tigger salió volando y cayó sobre un montón de tarros vacíos. "¡Demonios!", exclamó Pooh. La voz amortiguada salió del tarro de miel que ahora estaba firmemente encajado en su cabeza. "¡Yeaaach!", resopló Tigger. ¿Por qué lez guzta tanto a loz ozoz ezta coza tan pegajoza?", preguntó mientras intentaba despegarse la miel. ¡Tigger!, dijo Pooh, ¿por qué no me ayudas a reunir tarros de miel para dar una gran fiesta?

Después de esta larga introducción, empieza nuestra aventura. En el juego manejaremos a Tigger, un peculiar tigre que viaja dando saltos sobre sus patas traseras. Nuestra misión es la de reunir un determinado número de tarros en cada una de las 9 pantallas de las que consta el juego. En estas pantallas podremos encontrar un montón de simpáticos personajillos que nos ayudarán a completar submisiones, que constarán en recoger un objeto y devolvérselo al propietario, algunas veces más cerca y otras más lejos. Una vez entregado el objeto que corresponde a cada amiguito, Tigger les invitará a la fiesta que Pooh desea celebrar. Estas submisiones, no son obligatorias, por lo que completarlas es indiferente para el resultado final de la partida.

Todo el juego es igual, recoger y recoger tarros de miel, saltando de vez en cuando algún que otro obstáculo sin mayor dificultad. Tigger tiene tan





solo tres movimientos básicos, que son, saltar, para poder recoger los tarros que se encuentran en las zonas más altas, agacharse, para esquivar a los enemigos o trampas que puedan aparecer en el camino y correr saltando sobre su propia cola, lo que le hace más rápido y algo más ágil.

En las pantallas también podremos recoger unas fotografías que sirven para completar el álbum de recuerdos de Tigger y Pooh. En cada pantalla puede haber unas cuatro o cinco más o menos. Estas fotografías las podremos ver cuando acabemos la pantalla, ya que nada más recogerlas se guardan automáticamente.

El juego también incluye otros tres minijuegos que podemos disfrutar antes de empezar a jugar la partida. El primero de ellos es tan ridículo que superarlo no será ningún problema, tan solo tendremos que pulsar un botón cuando nos lo indique un gracioso conejito, un estilo a Parappa the Rapper. El segundo de ellos es el típico juego de piedra, papel o tijera. En él tendremos que seleccionar uno de estos tres objetos en un tiempo determinado. Hay que ganar cuatro veces para superar la prueba. Y el tercero de estos juegos es una especie de carrera de palos por el agua en la que tendremos que saber elegir el lugar donde lanzar el palo, en lugar donde más corriente haya para que llegue antes que los demás.

Con unos gráficos bastante malos y poco detallados, una música rayante y absurda, una jugabilidad pésima y un control demasiado simple, podemos decir que este es uno de los peores juegos que hayan salido para PSX. Tal vez para los más pequeños de la casa, pero aún así sigue siendo muy simple y corto.



▲ El look del juego es totalmente de dibujos animados, y a veces es hasta bonito.

▲ ¡Date prisa Tigger! ¡Hay que invitar a todo el mundo a la fiesta!

▲ Tigger no comprende como le puede gustar tanto a Pooh la miel tan pegajosa.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	4
Escenarios y personajillos bastante mal hechos.	
MUSICA Y FX	4
Mala y muy pesada para aguantar.	
CONTROL	5
Lento y muy soso.	
INNOVACION	3
Son muchos los juegos que han salido de este estilo.	
JUGABILIDAD	4
Escasos movimientos y pocas posibilidades de juego.	

Interes

1ª HORA | 1º DÍA | 1ª FIN SEMANA | 2ª FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

↑ Si acaso, para los más peques...

↓ Los gráficos. Los movimientos. La música. En general todo.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 6 2 jugadores 1 x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Namco
Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras



¡Este chino lleva un pepino...!

Por fin tenemos un juego basado en el Campeonato Mundial de Motociclismo en PlayStation, aunque para ello hayamos tenido que esperar a tener la nueva PS2 entre nosotros. Moto GP cuenta con todas las licencias de todos los equipos que componen el Mundial de Motociclismo y ello se traduce en un juego que recrea las características de motos y pilotos hasta límites nunca vistos antes en plataforma alguna. Bien es cierto que ya existía un juego de características similares en PC (GP 500) pero no se acercaba ni por asomo a una recreación del detalle de las máquinas como lo hace el nuevo título de Namco.

Moto GP es la adaptación de la recreativa que hemos podido disfrutar en los salones de juego (si, esa en la que te tenías que subir en una moto) que nos dejó alucinados con el nivel gráfico que presentaban las motos. En su conversión a PS2 no se ha perdido ni un solo polígono de esas maravillas gráficas que eran las máquinas de 500 cc. de la recreativa y además se le han añadido nuevos modos de juego como es el increíble y adictivo modo desafío.

El juego consiste en, como es lógico, ser el campeón del mundo de la categoría de 500 cc. El único problema y gran defecto del juego es que para ello no debes superar las 17 pruebas de las que se compone el Mundial, ya que en el juego se han visto reducidas a 5: Suzuka, Jerez, Donnington, Paul Ricard y Motegi. Todavía nos estamos preguntando el porqué Namco no ha incluido todos los circuitos y se ha basado sólo en estos 5. Sinceramente, no lo entendemos.

Tienen todas las licencias de los equipos, unos gráficos de infarto, una dinámica de movimiento de las motos de caerse la baba, unos efectos de sonido de muerte, unos efectos de luz de la leche, una sensación de velocidad de agarrarse los machos, miles de detalles de lujo... y la cagan con lo de los circuitos. ¿Por queee? ¿Es que no querían que las revistas les diéramos un 10? Hay veces que uno se pregunta en que narices piensan estos japos.

Pues como ya hemos dicho, Moto GP es un lujo en todos sus apartados. Jamás hemos podido jugar a un juego de motos que nos ofreciera las sensaciones de realismo que nos ha ofrecido este. Las motos son exactas a las reales en todos sus aspectos, se distinguen perfectamente los amortiguadores, la publi, los escapes y todos los detalles que te puedas imaginar, incluso cuando te acercas a una moto para adelantarla te aparece una foto de su piloto y su nombre. El movimiento es espectacular, tanto de la moto como del piloto. Cuando clavas frenos la moto se levanta de atrás, incluso hasta llegar a separar la rueda trasera del suelo en alguna frenada muy apurada. El piloto responde al estilo de conducción y movimientos de su correspondiente en el mundial, si controlas mucho de esto, fíjate en el estilo tan particular de pilotaje de Norick Abe, y luego escógelo en el juego y nos dices si notas alguna diferencia. Es la caña, se le mueve hasta la melena por debajo del casco como ocurre en la realidad.



▲ La IA de los oponentes es elevada. Siempre intentan trazar por el lado bueno, tendrás que apañártelas para colarles algún que otro exterior.

Las repeticiones son las mejores que hemos visto en una consola, usando las típicas cámaras de helicóptero o a pie de pista de las retransmisiones televisivas, hasta incluye efectos tan alucinantes como el de la distorsión térmica que se produce en las imágenes de la parrilla de salida cuando va a comenzar la prueba y están todas las motos acelerando. Detalles tan alucinantes y típicos de cada circuito como las tracas que ponen los aficionados valencianos en la curva Angel Nieto del circuito de Jerez. O el sonido del viento en tu casco que cambia dependiendo de la velocidad a la que vayas. Todo en el juego es un lujo de detalles.

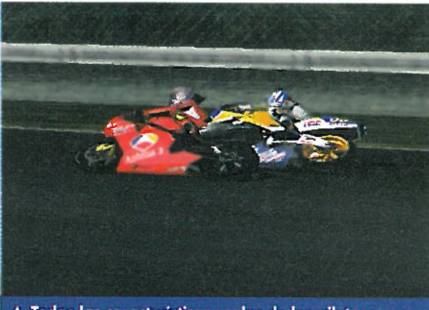
El sonido de las motos es increíblemente real, variando notablemente dependiendo de la moto que elijas. Fíjate que no suena igual una Honda NSR 500 que una Yamaha YZR o una Suzuki RGV, incluso si pillas una

Honda bicilíndrica no suena igual que la de cuatro cilindros; es una pasada. Lo que se ha echado un poco en falta en este apartado de audio es algún buen comentarista; si hubieran puesto a Valentín Requena y Angel Nieto, ya hubiera sido el no va más.

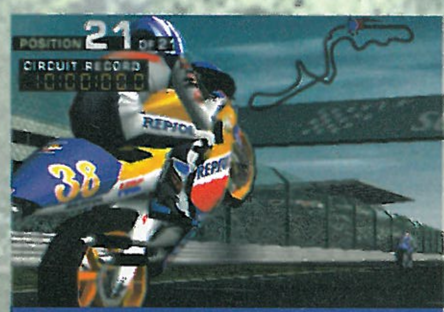
El control, es de los mejores que hemos probado en un juego de conducción, ya sea de motos o coches. Las nuevas capacidades de los botones analógicos del Dual Shock 2 se han aprovechado al máximo. No es lo mismo acelerar a tope con un bicho de esta potencia a la salida de una curva (con lo que te irías al suelo) que dosificar el "gas" según negocies la curva, como ocurriría realmente. Lo mismo es aplicable a las frenadas, ya que este juego te permitirá hacer auténticas apuradas de frenada al estilo de los maestros Alzamora o Checa y "meterles la rueda" a los más atrevidos. Además dentro de las opciones de control, puedes elegir entre activar la simulación o no. Si decides jugar con la simulación activada, disfrutarás de todo el control de la moto sobre las derrapadas y frenadas, pero tendrás que controlarlas muy bien para no irte al suelo. Si ves que te complicas mucho la vida y te vas mucho por "la agricultura" lo mejor es que la desactives, depende de tu habilidad.

Dentro de los modos de juego encontramos el modo campeonato que es el clásico en el que hay que ganar carreras para hacerse con el título de Campeón del Mundo y con el ansiado nº1, ya que si ganas, la próxima temporada que corras lucirás este número en tu carenado. Dentro de este modo cada equipo te exigirá unas metas que lograr puesto que no es lo mismo correr en el Repsol Honda que en el FCC TSR, por lo que los objetivos serán más difíciles a medida que el equipo tenga más nivel. Este modo hubiera sido el mejor si, como hemos dicho antes, estuvieran incluidos todos los GP de la temporada. Pero como no ha sido así, se ha incluido el modo desafío que es, sin duda el alma del juego. En este modo, como bien indica su nombre, se nos proponen una serie de desafíos que tendremos que superar para desbloquear todas las motos, pilotos (con algunas sorpresas como Klonoa en un vespino y algún personaje más) y circuitos ocultos (estos son versiones "reverse" de los que hay) y conseguir exprimir el juego al máximo. Los retos se pueden superar con tres notas: Oro, plata y bronce y dependerá de lo bien que lo hagas. (Para desbloquear todos los retos has de conseguir 52 oros, ya que el reto 53 consiste en tener los anteriores en oro). Te podemos asegurar que este modo es lo mejor del juego y el que más tiempo te tendrá enganchado a la consola, ya que intentarás una y otra vez superarte a ti mismo.

Por todo esto podemos decir, sin ningún temor a equivocarnos, que Moto GP es el mejor juego de motos que jamás se ha hecho para ningún soporte y que sólo se ve empañado por la incomprensible decisión de no incluir todos los circuitos del mundial, con lo que seguro hubiera cosechado "dieces" en todas las revistas. Si eres motero, no te puedes perder este juegazo y si no lo eres, también.


▲ Todas las características reales de los pilotos se encuentran en Moto GP, como la valentía de Norick Abe.

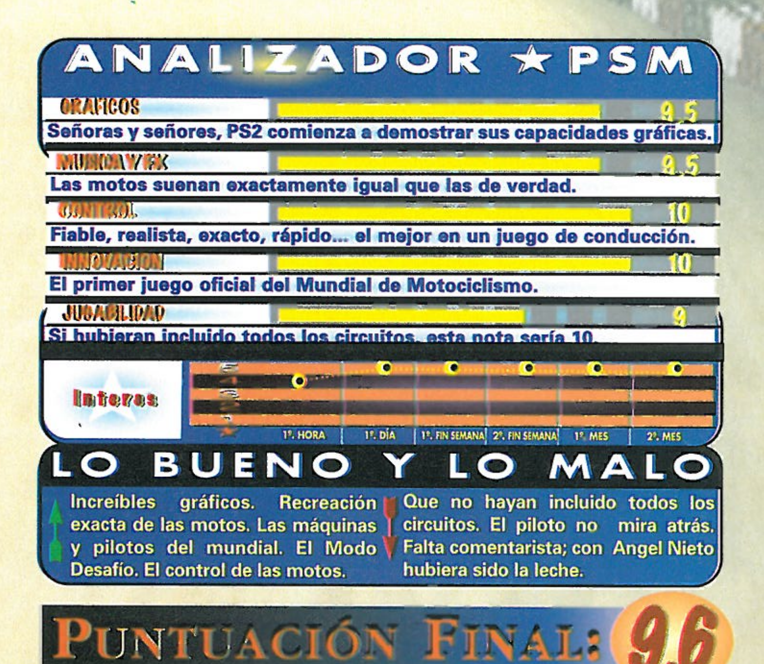

▲ Los efectos de iluminación son alucinantes, mira esas sombras en la pista.



▲ ¡Eso es entrar en meta a lo campeón! ¡Haciendo un jaco de medio kilómetro! aunque hayas quedado el "porras", ahí tus huevos...


▲ La posición de los pilotos encima de las motos es un fiel reflejo de la realidad.


▲ Los accidentes son tan reales que a veces soltarás algún que otro ¡Ay! cuando te la pegues.



1 jugador

Distribuidor Ubi Soft
Desarrollador Disney Interactive
Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas

PS one PS2

Disney Pato Donald "Cu@c Att@cK?*!"

¡Cascarrabias al ataque!

Nuestro amigo Donald se enfrenta en esta ocasión a una arriesgada misión. Su amada Daisy ha sido secuestrada. Todo ocurrió cuando la intrépida reportera cubría una importante noticia en la que intentaba mostrar al temible mago Merlock en su templo. La noticia iba a ser una auténtica primicia, pero justo en el momento más inoportuno, el mago descubrió a la pobre Daisy. A partir de ese momento, la imagen se desvaneció y ya nadie ha vuelto a saber nada de ella.

Una esperanzadora noticia sale a la luz sobre esta catástrofe. Ungenio, amigo personal de Daisy y de Donald, cree haber construido un tele transportador en el que Donald pueda llegar a las mazmorras de Merlock para así intentar el rescate. Gracias al tele transportador de Ungenio, Donald podrá ir a lo largo y ancho de todo el mundo para encontrar todas las pistas necesarias para dar con el castillo. Para colmo de males, el presumido de Narciso pretende conquistar a Daisy siendo más rápido que Donald, así que este se tendrá que dar mucha prisa si no quiere que todo su esfuerzo se quede sin recompensa. ¿Será capaz?.

Sin duda, este juego puede hacer las delicias de los más pequeños de la casa, ya que no hay duda de que Donald siempre ha sido uno de los dibujos de Disney con más gancho, y al que menos oportunidades se le han dado de demostrar su valía. En esta ocasión se ha encontrado con un gran problema, pero con su valentía y su coraje estamos seguros que será capaz de sacar adelante la situación.

Para esta misión no estará sólo, porque contará con la ayuda de Ungenio y de sus tres sobrinos (Juanito, Jaimito y Jorgito), que le darán acceso a niveles de gratificación si Donald consigue coger los juguetes que Merlock ha distribuido por los diferentes mundos.

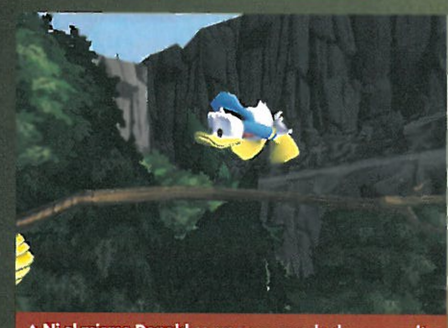
Sin embargo, el número de enemigos que le intentarán poner las cosas difíciles es bastante más grande. Como principal adversario está Merlock, que como todos los malos malísimos intenta dominar el mundo y ha secuestrado a Daisy. También nos tendremos que enfrentar al pájaro Bernardette y a la



▲ En algunas fases tienes que accionar las típicas palancas para abriri nuevos caminos. (PS2)



▲ Lo que más mola es cuando el cascarrabias de Donald se cabrea y empieza a protestar en ese idioma tan particular que él tiene. (PS2)


▲ Ni el mismo Donald se cree que puede dar esos saltos. (PS2)

bruja Mágica, que se la tiene jurada a Donald desde hace años. Y por supuesto los más ladrones que Disney haya creado nunca, los malvados Golfos Apandadores, que una vez más, se han aliado con el maligno para llevar a cabo sus fechorías.

Varios serán por tanto los objetivos de Donald en cada pantalla: recuperar las bolitas energéticas para abastecer de energía a la máquina de Ungenio, encontrar los juguetes de sus sobrinos, y ganar a Narciso, para que este no consiga rescatar antes a Daisy.

Quizá lo más curioso del juego es que pese a que nosotros manejamos a Donald en todo momento, este no se comporta de la misma manera todo el tiempo. Su estado de ánimo va variando a lo largo de la aventura. Así, cuando Donald este Hiper será invencible, y cuando este furioso será muy vulnerable a los golpes. También podemos encontrarle enfadado y feliz, que es como deberemos mantenerle en todo momento.

Por supuesto, como en todo juego de plataformas que se precie, los items serán imprescindibles para completar la aventura. Deberás ir coleccionando estrellas de diferentes colores para conseguir vidas extras. También puedes recoger batidos que te den energía, así como observar las pantallas en las que Ungenio te hará diferentes observaciones y te facilitará útiles consejos. Por supuesto, no te olvides de recoger los juguetes de los sobrinos.

El juego se divide en cuatro mundos, donde para llegar a enfrentarte con Merlock debes superar 28 niveles (bonus incluidos). Los escenarios poseen bastante colorido, y los gráficos son aceptables teniendo en cuenta que es un juego de plataformas y que esta dirigido a los más pequeños. Si lo tuyo son las plataformas, pero ya tienes tus añitos, mejor búscate otro juego más serio, que los hay, y no seas el "asalta cunas de la Play".



▲ Sin duda alguna este titulo es un plataformas de lo más clásico. Piensa cual puede ser la mejor manera para llegar ahí abajo sin escogorciarte.

ANALIZADOR ★ PSM

Categoría	Comentario	Nota
GRAFICOS	Mejorables. Muy típicos. Mejoran Algo en PS2.	7
MUSICA Y FX	Acompaña correctamente a la aventura.	7
CONTROL	Básico, solo se utilizan dos botones...	6
INNOVACION	Más bien poquita, aunque es el primer juego del cascarrabias de Donald.	5
JUGABILIDAD	Adecuado para los más pequeños.	6

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Poder manejar a nuestro querido Donald. Todos los elementos de Disney. Válido para la sección infantil.

▼ Que no incorporen nada nuevo al mundo de las plataformas. Facilito

PUNTUACIÓN FINAL: 6,2

1-2 jugadores 1 x CD **Distribuidor** Electronics Arts **Desarrollador** EA Sports **Fecha de salida** Disponible **Tipo** Carreras





MOTORES AL ROJO VIVO

Un año más la gente de EA se supera a sí mismos sacando nuevos y alucinantes juegos del mundo del motor como es en este caso la F1. Uno de los deportes más alucinantes y con más expectación en todo el mundo llega a nosotros con una calidad de desarrollo impresionante y unos detalles que os dejarán con la boca abierta. Unos gráficos de infarto y una jugabilidad cada año más real y más sorprendente, que requiere un gran control y uso del mando analógico, ya que en esta nueva versión será uno de los factores imprescindibles si queremos ganar el campeonato mundial de F1.

En esta nueva versión lo primero que llama la atención es la increíble resolución gráfica que tienen los coches y cómo cada detalle del mismo está currado y elaborado a la perfección, haciendo así cada coche aún más real y sorprendente. Los escenarios y los coches se mueven a la perfección sin apenas problemas de popping, gran fallo de la mayoría de los juegos de conducción. Otro de los factores que más se dejan notar es la complicada conducción y progresión de los coches, esto significa que adelantar a los demás coches va a ser una tarea nada fácil y que deberemos tener muchísimo cuidado si no queremos hacer un pequeño trompo, ya que de ser así puede que perdamos la posición y de esta forma la carrera. Aunque los programadores han pensado en eso también y hay una opción que ayuda al piloto a tomar las curvas y al frenado al entrar en ellas.

La gran variedad de modos de juego es un punto a favor de este título. Desde el típico modo de carrera sencilla hasta modos más complicados y extensos como el campeonato mundial. Todos ellos están dotados de unas características diferentes, por ejemplo, el modo carrera sencilla es más tipo arcade y la dificultad es algo más elevada, ya que los coches corren tanto o más que el piloto que manejemos, ya sea Michael Schumacher o Pedro Martínez de la Rosa, este quizá sea el fallo más notorio del juego, supuestamente los coches de la escudería Ferrari o Mc Laren deberían de correr más que un simple Minardi, pero no es así, aunque en las carreras los primeros puestos siempre coinciden con la realidad, es decir, siempre se los llevan estas dos escuderías, los Ferrari deberían correr más, al igual que los Arrows tener mejor agarre y sin embargo todos corren más que nuestro piloto en cuestión.

El modo dos jugadores también esta muy bien, ya que no sufre ni una ralentización y es uno de los modos más divertidos. A pantalla dividida y con toda la emoción de la carrera los piques entre los colegas están asegurados por bajar una décima más que el otro. Al igual que en todos los demás modos de juego las opciones pueden hacer que la carrera parezca real a más no poder. Al mover todos estos polígonos por segundo se ve claramente de lo que es capaz esta consola, aunque aún queda mucho por ver.

Por último también hay que resaltar los efectos sonoros de los coches, frenazos, derrapadas, etc. Todos estos sonidos y efectos parecen sacados de los verdaderos coches, ya que cada uno se corresponde con la realidad, cada coche con su sonido real, lo más parecido que hemos oído hasta el momento.

La emoción está asegurada al cien por cien, los pilotos no te dejarán ni respirar, los primeros puestos serán una bendición y llegar a la meta un auténtico reto para los más osados, sobre todo en los niveles de dificultad más altos.



▲ El modo repetición nos permite observar nuestros progresos tomando como referencia innumerables parámetros.



▲ En los boxes puedes configurar el coche a tu gusto. Ten en cuenta el circuito y las condiciones de este cuando vayas a hacerlo.



▲ La IA de los demás pilotos es muy alta en este juego y no dudarán en cerrarte el paso a la mínima oportunidad que les des.



▲ Afortunadamente no sólo se casca tu coche, los de ellos también tendrán averías.



▲ Puedes usar la vista trasera para ver por donde te vienen. Cuando la cámara está en primera persona también podrás usar los retrovisores.



▲ El circuito de Monaco es siempre un punto de referencia para apreciar la calidad gráfica de los juegos de F1. No te lo pierdas en este juego.



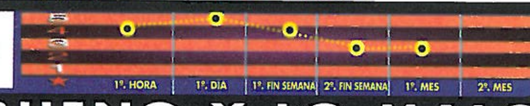
▲ Ojo con salirte de la pista. Como ocurre en la realidad, pisa fuera de la pista y no pararás de hacer trompos.



▲ Algunas cámaras, como esta lateral, son tan espectaculares como inútiles.

ANALIZADOR ★ PSM

Categoría	Nota
GRÁFICOS	9
Los coches son lo más parecido a la realidad que hemos visto.	
MÚSICA Y FX	8,5
Los efectos de sonido son de lo mejor, pero la falta de música en el juego baja esa nota.	
CONTROL	8,5
Tan realista que se hace casi imposible al principio.	
INNOVACIÓN	7
Es el primer juego de F1 que incluye efectos dinámicos en las cámaras.	
JUGABILIDAD	8
Hay un salto muy grande entre los niveles de dificultad.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Los efectos sonoros. Su realismo. La increíble calidad gráfica. Los movimientos del piloto son casi reales. La posibilidad de ver las repeticiones al instante. La inteligencia artificial de los demás pilotos.

▼ El excesivo salto entre niveles de dificultad. Hay muy pocas diferencias de prestaciones entre los coches, no importa la escudería todos los coches corren más o menos lo mismo.

PUNTUACIÓN FINAL:







Esta es la revolución que PS2 estaba esperando

Si nos remontamos a 1995, Ubi Soft dio la oportunidad a los usuarios de PlayStation de jugar a Rayman. Aunque aquel juego estaba en 2D, el alto grado de detalle que presentaban los escenarios y el uso de los brillantes y vibrantes colores empleados impulsó el juego en un mercado que empezaba a ser dominado por los polígonos 3D. Ahora, algo más de cinco años después, su esperada secuela por fin ha hecho aparición en PlayStation 2 y no podía haberlo hecho de mejor manera.

Totalmente en 3D, Rayman Revolution nos vuelve a poner al mando del inconexo héroe en su intento de liberar su mundo y sus amigos de los malvado Raorbeard y su banda de piratas mecánicos. Rayman debe reunir cuatro máscaras especiales, que están dispersas por todo el mundo y así conseguir reavivar al dios durmiente, que por fortuna, ayudará a nuestro héroe. No hace falta decir que el viaje no va a ser un camino de rosas, ya que nos encontraremos con numerosos puzzles y desafíos a los que habrá que hacer frente, al igual que varios jefes finales.

Ha habido varias versiones de Rayman "2" publicadas para distintas plataformas, pero sin duda, la versión que se ha realizado para PS2 es, sin lugar a dudas, la mejor de todas ellas. No sólo por sus gráficos mejorados, sino por la cantidad de novedades que se le han añadido, creando un conjunto de bastante calidad. Los entornos han sido refinados e incluso se han visto aumentados con nuevas áreas y otros pequeños detalles. De hecho, es tanta la transformación que ha sufrido y el número de novedades incluidas, que los que ya tuvieron la oportunidad de ver la versión de Dreamcast, quedarán bastante sorprendidos. Incluso el galimatías que hablan tanto Rayman como sus amigos da la sensación de ser un idioma propiamente hecho, del cual desconocemos su uso.

Si hay alguna queja, que siempre la hay, podría ser en lo concerniente a la cámara. Irónicamente, parece que el sistema de cámara que se utiliza en la versión de PlayStation es mejor que el usado en Playstation2. Parece que es más sensible y hace mejor su trabajo al elegir el ángulo desde el cual vemos la acción. Esto no quiere decir que la cámara de Rayman Revolution no sea buena, sólo quiere decir que podía haber sido mejorada. Aparte de esto, la única queja sobre el juego es que el tiempo de carga se hace algo largo. Pero para ser honestos, este es un problema menor, insuficiente para empañar un gran juego.

Si tienes una PS2 y te gustan los juegos de plataformas, no esperes más y hazte con Rayman Revolution. Ahora mismo, no hay ningún otro juego disponible de estas características. Sin tener este detalle en cuenta, Ubi Soft ha realizado un gran trabajo diseñando este juego tanto para los incondicionales del género como para los neófitos. La curva de aprendizaje está muy bien compensada y hay una gran variedad en cuanto a estilo de juego se refiere. Los desafíos a los que te enfrentarás son bastante interesantes y sencillos, así que no pienses que te van a frustrar en exceso. Este es un juego bastante entretenido para cualquier tipo de público y un posible ejemplo de lo que puedan ser los juegos de nueva generación. Un viaje dentro del mundo de Rayman probablemente sea una de las mejores travesías que puedas hacer. Disfruta del paisaje.



▲ Recordando los tiempos de Pac-Man, este laberinto aumenta el reto de conseguirlo ya que rota a intervalos aleatorios.



▲ El objetivo es conseguir el mayor número de puntos posibles antes de que se consuma el tiempo.



▲ Desde el esquí acuático hasta colgarse de ramas, Rayman da la impresión de estar preparado para cualquier situación.



▼ No podría ser un autentico plataformas si no se pudiera nadar, aquí además, podremos bucear. Para que no perezcas en el intento, tendrás que pasar por la zona de burbujas para que la barra de aire suba.

▲ Si mantienes pulsado L2, fijarás al enemigo mientras le estés mirando, por lo que solo te quedará moverte lateralmente para evitar los misiles.

▲ El entorno de las áreas ha sido totalmente rediseñado para esta versión y la verdad es que le da un mejor aspecto visual.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	9	Texturas fantásticas y efectos de luz y colorido espectaculares.
MUSICA Y FX	8	Música apropiada para cada acción. El lenguaje de los personajes es una pasada.
CONTROL	8	Sencillo y efectivo. Algunos saltos cuestan más de lo deseado.
INNOVACION	9	Mejoras gráficas y un montón de novedades más.
JUGABILIDAD	7	El mal uso de la cámara nos complica mucho la vida (y los mareos)

Interes

1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los gráficos y los efectos de luz. El lenguaje tan particular y cachondo de los personajes. El control.

▼ La cámara no para de moverse y acaba mareando.

PUNTUACIÓN FINAL: 7

1 jugador 1x

Distribuidor Konami
Desarrollador Konami

Fecha de salida Disponible
Tipo Shoot´em up 1ª persona



Controlando el pulso

Uno de los mejores y más divertidos juegos de arcade, llega a PS2 de las manos de Konami, con nuevos modos de juego y mucho más divertido que la versión de recreativa.

La misión del juego es la de acabar una serie de misiones en un tiempo limitado, consiguiendo la mayor puntuación posible en los diferentes escenarios del juego. Manejamos a un francotirador que debe cumplir las misiones que le van ordenando por radio, desde acabar con el secuestrador de la primera dama de los Estados Unidos, hasta terminar con una banda escondida en un almacén para liberar al mismísimo presidente. Al igual que en la versión para recreativas, esta incluye un tiempo que se incrementará a medida que vayamos eliminando secuestradores en el menor tiempo posible, como en cualquier juego arcade.

La visión del personaje es en primera persona, pero lo malo es que no podemos elegir el lugar desde donde queremos apuntar a nuestros enemigos. El personaje en cuestión escoge un lugar desde donde disparar y permanecerá quieto hasta que acabe con todos los enemigos visibles, una vez hayamos acabado con todos el tiempo se incrementará y el personaje se moverá a otra posición distinta, así hasta completar una serie de niveles o zonas, que nos darán paso al siguiente nivel del



▲ Cuando estás apuntando y aparece una pibita como esta ganarás una vida extra, pero no la dispares animal...



▲ En la fase del estadio tienes que acertar al malo en toda la cabeza procurando no darle a la primera dama o a los jugadores, dispara con cuidado...



▲ Después de la primera fase tendrás que elegir el camino a seguir. Si escoges la autopista tendrás que acabar con todos los malos y sus coches.

juego. Lo único que podremos hacer desde estas posiciones es apuntar con una mira de rifle, esta mira permanecerá siempre activa, con lo que, si queremos mover más rápido la vista y así apuntar a un mayor número de enemigos, deberemos quitar esa vista pulsando los botones laterales anteriormente definidos. Dependiendo de la precisión, la velocidad y el lugar donde impactemos a los enemigos, recibiremos más o menos puntuación, pudiendo realizar hasta combos con los jefes finales de cada pantalla. Los jefes finales resisten más que los demás hombrecillos, por lo que habrá que impactar más veces sobre ellos. Aunque existe una posibilidad que puede acabar con ellos en menos de lo que canta un gallo disparándoles entre ceja y ceja, algo bastante complicado si consideramos que estos jefes están cubiertos por otros francotiradores que nos harán la vida imposible, y que además no dejan de moverse lo que complica aún más la cosa. Los enemigos tienen una especie de mira o color que muestra si nos están apuntando o bien si tienen posibilidades de hacerlo. Dependiendo del color que les rodee, tendremos que acabar con ellos, ya que de lo contrario nos meterán un tiro, quitándonos una de las pocas vidas que tenemos y que debemos predefinir anteriormente dado el grado de dificultad.
El juego también incluye un modo de entrenamiento para hacerse con los mandos y el control del punto de mira. Estos modos de juego son: granja, río y cueva. Dentro de este modo entrenamiento tienes varias opciones: Time attack, que consiste en hacerlo en el menor tiempo posible y fallando también lo mínimo, para obtener así un ranking que va desde la F hasta la A. Perfect shoot, en el que se trata de no fallar ningún tiro. Pop-up targets, en el que hay que tirar lo más certeramente posible para ganar puntos y Quick shoot, en el que tendrás que hacer el mayor número de blancos posibles dentro del tiempo límite.
Uno de los mejores juegos de recreativa podría haber llegado a más si Konami hubiese incorporado el rifle sniper que incorpora este juego en su versión de recreativa y que lo hace aún más divertido y manejable, aunque esto hubiera encarecido bastante el producto final. En fin, que no se puede tener todo.



▲ Cuanto mejor apuntes, más puntos obtendrás. No es lo mismo tumbarle de un tiro en la frente que darle en una pierna.


▲ En esta fase tienes que acabar con Scorpion desde un helicóptero que no para de movese. Elimínale antes de que te dispare o perderás muchas vidas.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS 7,5
Buenos, aunque PS2 da para más.

MÚSICA Y FX 7,5
La música es la de los recreativos y los efectos bastante conseguidos.

CONTROL 7
Cuesta hacerse con el mando. Con el rifle hubiese estado mucho mejor.

INNOVACIÓN 9,5
Es el primer juego de este estilo que sale para PlayStation 2.

JUGABILIDAD 7,5
Es un poco corto, pero sencillo y fácil de aprender.

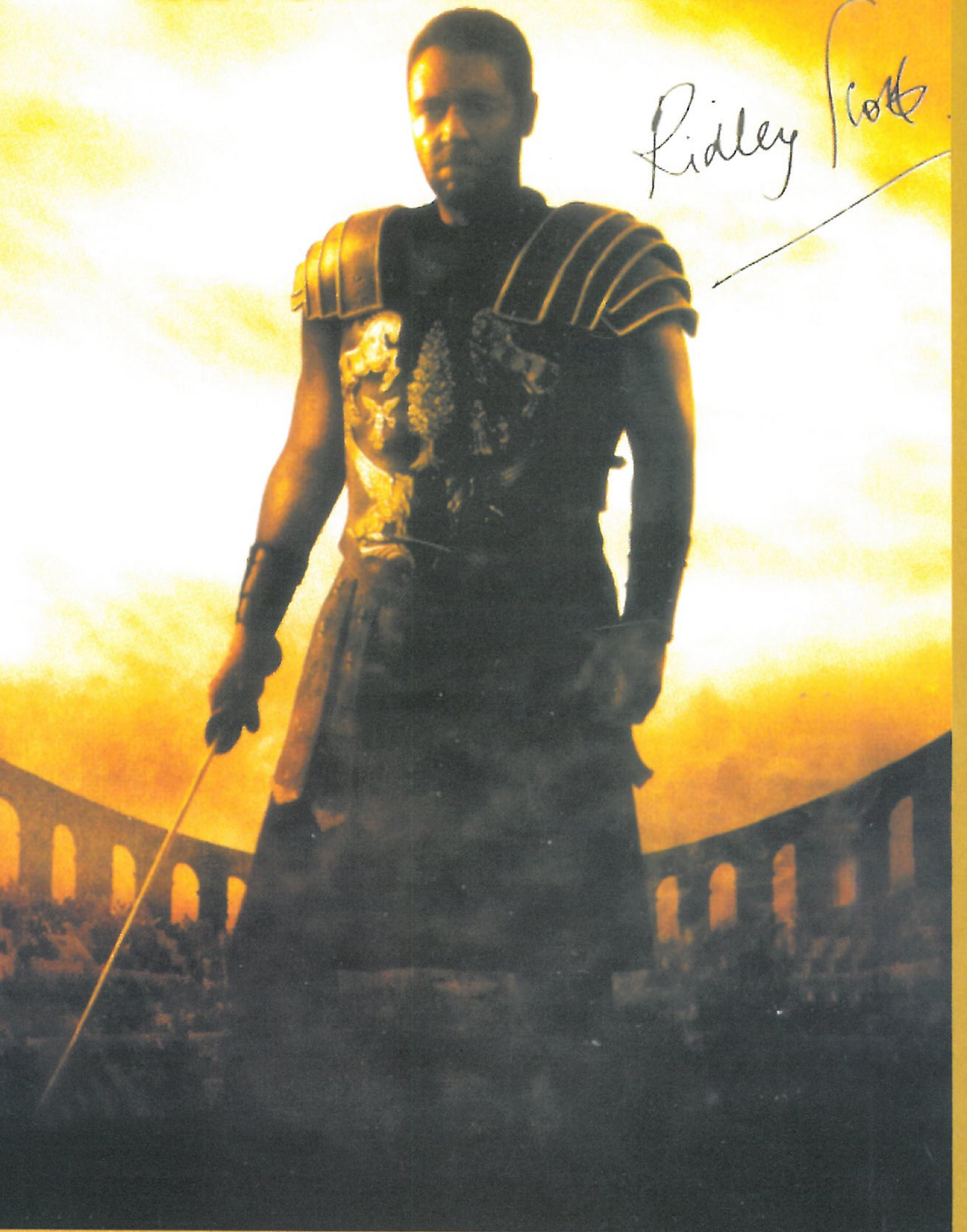


LO BUENO Y LO MALO

▲ El parecido con la recreativa es perfecto. Es el primer juego que sale de este estilo. Es muy jugable.

▼ Es bastante corto y las últimas pantallas son muy difíciles. Es bastante repetitivo. Los gráficos podían haberse mejorado.

PUNTUACIÓN FINAL:



UNA PELICULA DE RIDLEY SCOTT
RUSSELL CROWE
GLADIATOR
EL GLADIADOR
Ridley Scott

Aprovecha la nueva capacidad de tu PS2 para ver películas en DVD

PSM y Columbia Tri Star te invitan a participar en el sorteo de 10 DVD de la mejor película del año.

Recorta y envía el cupón adjunto (no valen fotocopias)

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Código Postal ....Población ....
Provincia ....
Edad ....

Rellena este cupón con tus datos y envíalo a:
Revista PSM.
C/ José María Galván, nº 3 bajo 1
28019 Madrid
Indica en el sorteo: "Gladiator"

1-4 jugadores 1x

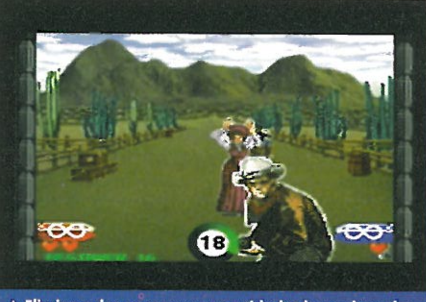
Distribuidor Sony CE
Desarrollador Namco

Fecha de salida Disponible
Tipo Shoot'em up

PS one

POINT BLANK 3

¡OTRO PERRITO PILOTO...!



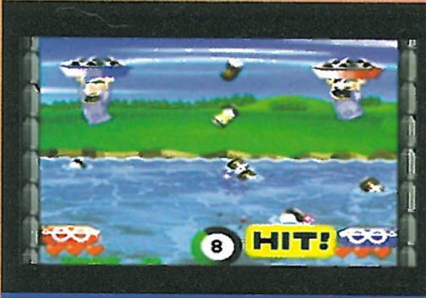
▲ Elimina a los vaqueros con cuidado de no dar a las señoras, o perderás una vida.

Dicen que terceras partes nunca fueron buenas, y la verdad es que últimamente ese dicho no es que se cumpla en todos los casos.
Aquí tenemos esta tercera parte del mejor juego que existe para pegar tiros con la pistola.
Existen numerosas modalidades de juego, para que puedas tener muchas y muchas horas de diversión, para toda la familia.
Sin duda alguna, nos encontramos ante un juego en el que lo más interesante es picarte con tus amigos, familiares o cualquiera que le apetezca liarse a tiros con la televisión.
Blancos móviles, juegos de naipes, goles, estrellas, dianas, etc..
Muchos y muchos tipos distintos de pantallas, con muchos y muchos niveles de dificultad.
El objetivo es bastante claro, el juego te da en cada pantalla un objetivo que debes completar, ya sea acertar en el blanco con un solo disparo, acertar muchos disparos a un mismo objetivo en un tiempo determinado, dar al blanco de la diana de un color determinado, meter goles, etc.
Además tendrás que tener cuidado porque en determinadas pantallas aparecerán ciertos objetos como bombas o personajes falsos que sólo buscan confundirte y que en el momento en el que aciertes contra ellos, perderás una vida.
Pero no te preocupes, tienes unas cuantas continuaciones por si eres un poco negao con la pistolita.

En cuanto al apartado gráfico, tampoco podemos criticarles mucho, ya que no es lo fundamental de este juego, y la verdad es que no es fácil mojarse. Esta claro que sus creadores no van a recibir el Oscar a la creatividad gráfica, pero tienen su gracia, de manera que lo que tiene que tener buena pinta, pues lo tiene.
En cuanto al sonido, pues hombre, más de lo mismo. Una musiquilla de feria, y unos efectos aceptables añaden un toque más de jugabilidad a este título.
El control, como es de recibo, no está predeterminado, y corre de tu cuenta. En lugar de evaluar de forma general este apartado, lo que hay que hacer es demostrar tu habilidad para no quedar mal.
Lo primero que has de hacer en cuanto arranques el juego es calibrar la fantástica G-Con 45 de Namco, para que así responda a tus órdenes, que no por eso quiere decir que vayas a acertar, porque esto no apunta sólo...así que ten cuidado con tu familia, y cuando estés jugando, que no te vea la abuela, porque se va a llevar un susto de la leche cuando te vea empuñando un trasto semejante.
Quizá el pero que se le puede poner a este juego es la falta de novedades.
No es que tenga las mismas pruebas que el anterior ni nada por el estilo, sino que a lo mejor se podría haber hecho algo un poco diferente.
Pero en fin nos encontramos ante un juego muy divertido, sobre todo como ya hemos



▲ En esta ocasión debes disparar para que Don y Dan recojan lo que les caiga.



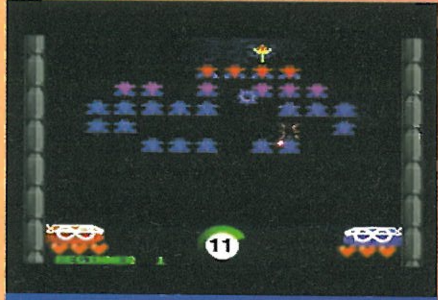
▲ De eso se trata, de llenar las bandejas.



▲ Habilidad y buen pulso te harán falta en esta fase. Sólo te valen las dianas de tu color.



▲ ¿Qué me dices de jugar una partidita al poker escogiendo las cartas a base de disparos?



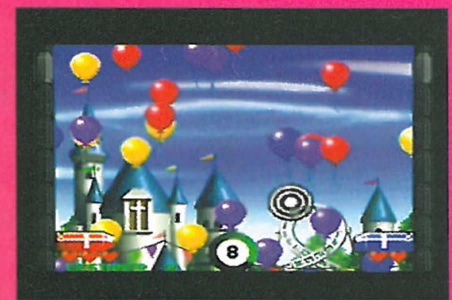
▲ Seguro que nunca has jugado a Galaxians de una forma tan divertida como esta.



▲ Ya lo hemos dicho antes. Si disparas a un inocente pierdes una vida. No hay nada como poner nervioso a tu colega para que falle...



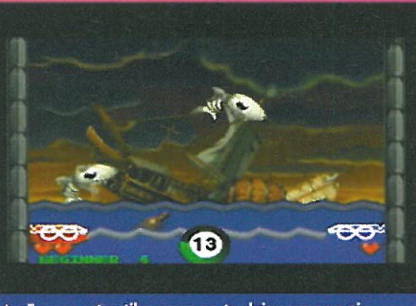
▲ Hay que detener esa vagoneta antes de que te aplaste.



▲ Acierta esas dianas sin romper los globitos.



▲ Aquí se trata de completar las imagenes de arriba con las muestras de abajo. Rapidez y capacidad de asociación serán tus mejores armas.



▲ ¿Es que estos tiburones no te dejan en paz ni siquiera muertos?



▲ A dos jugadores esta fase es todavía más divertida.



▲ Evita que los esqueletos hagan caer al vacío a nuestros amigos Don y Dan.



PUNTUACIÓN FINAL:



GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

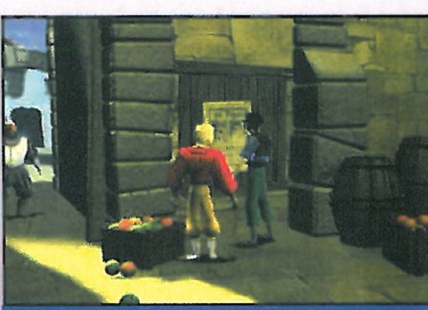
EN BUSCA DE LA CIUDAD PERDIDA


▲ La calidad de los gráficos es equiparable a la de la película.

¿Quién no conoce el mito de El Dorado? Además en estas Navidades, todos pudimos disfrutar en los cines de la película de dibujos animados que trata esta apasionante historia.
Pues bien, ahora aparece la versión de la película para nuestra consola, y lo mejor de todo es que aparece en forma de aventura gráfica, lo que supone una novedad, dada la poca cantidad de títulos que hay de este estilo para nuestra querida consola gris.
Lo cierto es que este juego va destinado claramente al público más pequeño, aunque no creas que resulta muy aburrido para el resto.
Lo único que ocurre es que quizá los puzzles no sean muy complicados, y si estás acostumbrado a este tipo de juegos, te será muy fácil ir resolviendo la trama. Sin embargo, si no eres un experto en aventuras gráficas, esta es ideal para comenzar.
La trama es divertida, y los gráficos acompañan, además de estar íntegramente doblado al castellano, con varias voces que te narrarán continuamente la historia y los diálogos, de manera que no tienes que molestarte en leerte las parrafadas, ya que ellos mismos harán que te metas directamente en la historia.
Tu papel es llevar a Tulio y Miguel hacia el tesoro de El Dorado, pero ten cuidado. Las autoridades os persiguen, y pretenden arrestaros para llevaros al calabozo.
Así, poco a poco debes resolver los acertijos y evitar las trampas que encuentras en el camino.
Si al principio tienes problemas y no tienes ni idea de lo que hacer, no te sulfures, porque al final del librito de instrucciones, te dan las pistas necesarias para irlo cogiendo el tranquillo al juego, y a partir de ahí, tendrás que currártelo tu solito
Así tendrás que ir superando varias fases, y tras huir de la ciudad, has de viajar en un barco hacia el Nuevo Mundo, para posteriormente llegar a la costa donde se encuentra el Dorado. Para llegar a él, es imprescindible utilizar el mapa que hábilmente habrás conseguido antes de escapar de la ciudad.
En cuanto a los parámetros analizables del juego podemos hablar de todo un poco.
En el apartado gráfico, hay poco de que quejarse, y hay que decir sin dudar que, tanto los escenarios como los personajes son muy, pero que muy buenos. En ciertos momentos llegarás a creer que estás viendo la película de verdad. Los dibujos están muy definidos, los escenarios están repletos de colorido, y los fondos son más que reales, siempre para unos dibujos animados claro.
Estaba claro que para lanzarse a hacer una aventura gráfica era fundamental cuidar el apartado gráfico, por lo que en este sentido, hay que dar un diez a los creadores.
En cuanto al sonido, cabe destacar el total doblaje del juego al castellano, aunque es cierto que en ocasiones este es el motivo que hace que el tiempo de carga sea demasiado largo.
El control de los personajes es un poco uno de los puntos débiles de este título, ya que intenta parecerse a otros juegos del género, con movimiento del personaje tridimensional, pero termina siendo un poco complicado e impreciso, y a veces no te responde el personaje.
Como ya hemos dicho, la mayor pega que tiene este juego, es su facilidad y su corta duración, debido esto al sector al que en un principio va destinado, al infantil.
En definitiva, podemos decir que este juego, se queda a mitad de camino entre lo que es y lo que pudo haber sido, ya que tiene cosas muy aprovechables, sin embargo, tampoco se va a convertir en un título imprescindible para coleccionistas.
Si quieres meterte en la historia de la película, si te apasiona el mito de El Dorado, o si te apetece jugar una buena aventura gráfica en la Play, pues sí, este juego es el indicado.


▲ Hay que colarse en el barco cueste lo que cueste.

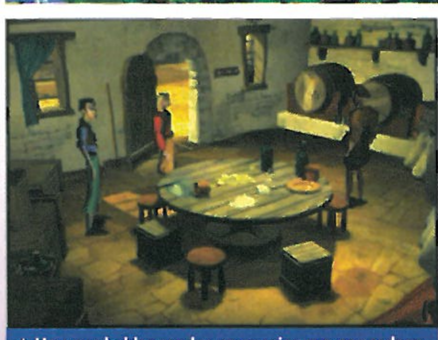

▲ Estos dos forman una pareja de lo más avenida. Aprovecha sus cualidades para avanzar en la aventura.

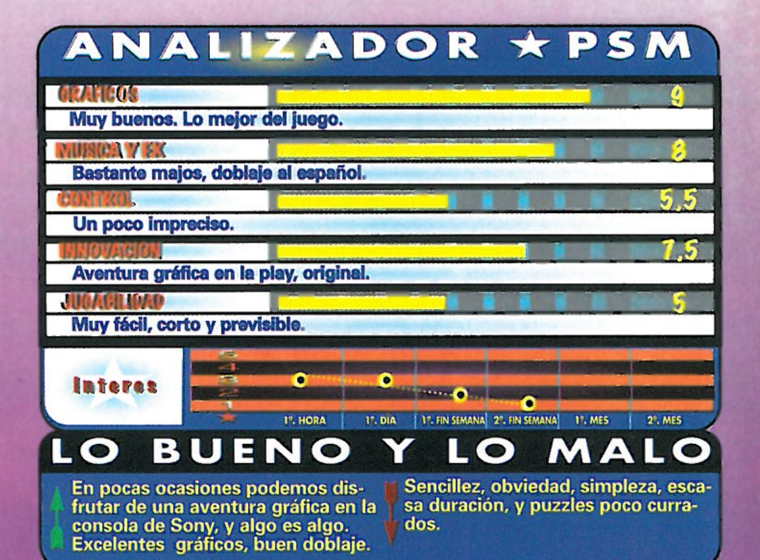

▲ ¡Vaya! parece que nos buscan. Habrá que darse el piro...


▲ Tigger no comprende como le puede gustar tanto a Pooh la miel tan pegajosa.



▲ Este es el tan codiciado mapa de la ubicación de El Dorado.


▲ Hay que hablar con los personajes que nos rodean para obtener pistas.



PUNTUACIÓN FINAL: 

1-2 jugadores 1x CD | Distribuidor Ubi Soft | Desarrollador Warthog | Fecha de salida Disponible | Tipo Arcade/dibujos animados | PS one





▲ Ni siquiera en la serie de dibujos animados has v unos escenarios tan bonitos.

¿CAZARÁ EL GATO AL RATÓN?

De un tiempo a esta parte, muchas han sido las series o películas de dibujos animados que las compañías de videojuegos han recreado para PlayStation, conocedoras del importante tirón de este género entre los más "peques" de la casa (y también entre los no tan "peques"). Ahora le toca el turno a Tom y Jerry, en una aventura tan rocambolesca como su propio nombre indica: Tom y Jerry en mamporros a diestro y siniestro. Quien más, quien menos, todos hemos disfrutado alguna vez de las aventuras de estos dos personajes animados, por lo que ahora podremos coger nosotros el control de la acción y acabar con el hambriento gato a escobazo limpio. O quizá nos apetezca más hacer que el dichoso ratón lo pase mal de una vez por todas.

Para empezar es mejor dejar claro unos primeros conceptos básicos que creo que no conoce mucha gente: Tom es el gato y Jerry el ratón.

En el juego vamos a tener el control de Jerry. El argumento se centra en un libro que ha escrito nuestro querido ratón sobre las aventuras y desventuras que ha vivido con su inseparable compañero Tom. Cada página del libro es una prueba que tenemos que superar acabando con Tom. El objetivo consiste en terminar todas las páginas del libro.

Cada página del libro es una prueba en la que se enfrentan Tom y Jerry. El escenario es la casa donde viven y tendrán que utilizar todos los objetos que estén a su alcance para acabar el uno con el otro. A medida que avanzamos se van abriendo más habitaciones de la casa, por lo que podremos encontrar más objetos con los que pelear.

El juego presenta un modo individual y otro de dos jugadores. En el primero de ellos, hay que acabar con Tom en quince niveles diferentes. A lo largo de la aventura no sólo veremos habitaciones y objetos variados para luchar, sino que tendremos la posibilidad de conocer otros personajes como la pata Toodles, el bulldog Spike e incluso unos curiosos e inofensivos patitos.

El modo de dos jugadores es muy similar, salvo que juegas contra un amigo, de forma que se puede dar el caso de que por fin Tom acabe con Jerry y pueda llenarse el estómago de una vez.

La pantalla, tanto en el modo individual como en el de dos jugadores, muestra una perspectiva a pantalla partida. En una mitad veremos lo que hace Tom y en la otra manejaremos a nuestro personaje, por lo que siempre tenemos conocimiento de la situación de ambos jugadores.

Hay varios tipos de objetos que te puedes encontrar por la casa en el desarrollo de la aventura. Objetos de mano, como el paraguas, la escoba, el cazo,... para luchar con ellos con tus propias manos y a una distancia cercana de tu rival. Objetos arrojadizos, como la tarta, la bola de billar, el yunque,... que se lanzan al contrincante aunque no se encuentre cerca de ti, pero siempre que le tengas a la vista. Objetos caídos, como el plátano, la bomba, el cepo,... que están tirados por la casa y basta con tropezar con ellos para que nos resten energía.

Además, hay otros peligros en la casa con los que tropezar, como la aspiradora, la lavadora, la radio, la televisión,... que te harán perder tiempo si los accionas, por lo que tu rival podrá acercarse a ti y sacudirte.

El escenario principal donde se desarrolla la acción es la casa en la que viven Tom y Jerry. Al principio sólo disponemos de cuatro habitaciones abiertas (la cocina, la salita, el salón,...) pero a medida que

▲ Aquí tienes a los personajes seleccionables en el modo dos jugadores.

▲ Parece mentira que con lo enano que es Jerry l plante cara a Tom con ese desparpajo, es que en e fondo son amígüetes.



▲ Siempre tendrás que pensar en la mejor manera de hacer la puñeta a Tom; esa caja colgando...

avanzamos obtendremos nuevos niveles que abrirán habitaciones como la sala de billar, en la que encontraremos otros objetos como, en este caso, la pesada bola de billar.

Teniendo en cuenta que estamos ante un juego basado en una serie de dibujos animados, podemos decir que los gráficos están muy cuidados y son fieles a su estilo. Hay una amplia gama de objetos y diferentes personajes que son recreados siguiendo con similitud el estilo de la serie televisiva.

Estamos ante un título cargado de jugabilidad debido a todos los niveles que presenta y a las diferentes combinaciones que nos ofrece el modo dos jugadores, una buena opción para pasar una tarde entretenida cuando nos hayamos cansado de jugar solos. Uno de los aspectos más débiles del juego es, a decir verdad, su extremada facilidad, por lo que no tardaremos mucho en completarlo.

El control es sencillo, aunque en un principio pueda resultarnos lioso pues es necesario utilizar todos los botones. Con las teclas triángulo, círculo y cuadrado recogemos y seleccionamos los distintos tipos de objetos (de mano, lanzados o tirados). Con el botón "X" utilizamos cada objeto contra nuestro enemigo. A pesar de que pueda parecer difícil, desde la misma pantalla se nos ayudará iluminándose el botón que debemos utilizar cada vez que pasemos por delante de un objeto.

La música que acompaña el desarrollo de la acción es la clásica melodía animada, aportando mucho dinamismo y agilidad a la partida. Los golpes de los personajes se escenifican con unos efectos sonoros muy divertidos y propios de la serie.

Tom y Jerry en mamporros a diestro y siniestro supone una nueva adaptación de unos dibujos animados para PSX. Muy entretenido tanto en el modo individual como en el de dos jugadores (en el que por fin podrás acabar con el sempiterno ratón Jerry). Aunque resulta atractivo y divertido tanto para los más pequeños como para adultos, es demasiado fácil por lo que a la larga sólo es recomendable para los minis de la casa.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8
Bonitos y fieles a la serie televisiva.	
MÚSICA Y FX	8
Música entretenida y efectos sonoros cómicos y divertidos.	
CONTROL	8
Más fácil de lo que parece. En poco tiempo se le coge el truco.	
INNOVACIÓN	8
Una serie de dibujos animados que aún no habíamos visto en esta consola.	
JUGABILIDAD	6
Aunque hay muchos modos diferentes, a la larga es fácil y corto.	

Interes
1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Muy entretenido, sobre todo en el modo de dos jugadores. Música y gráficos acordes con la serie. Poder hacer que Jerry las pase canutas.

Demasiado fácil. A la larga es corto y sólo recomendable para los más peques.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,6



QUEMANDO RUEDAS

DESDE TODOS LOS ÁNGULOS







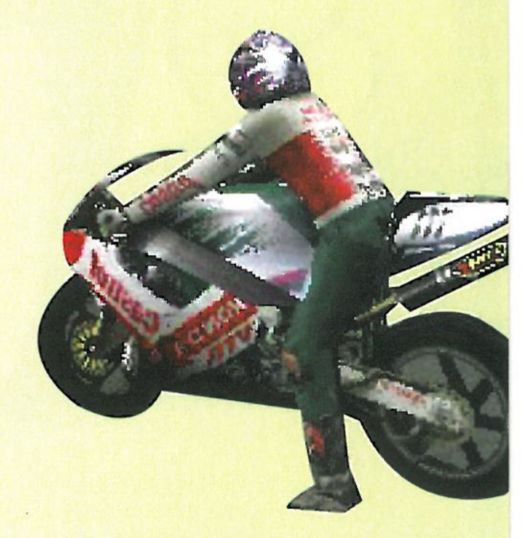
▲ En esta nueva entrega se ha puesto mucha más atención al detalle de las motos. Se han renderizado las VTR desde todos los puntos de vista posibles, con lo que se consigue que ahora las motos tengan mucha mejor pinta que en el juego anterior.

Continúa la imparable aparición de juegos de motos por parte de las compañías, y es que parece ser que en la velocidad (tanto en motos como en coches) han encontrado los creadores de títulos para PlayStation un filón del que sacar mucho rendimiento. El turno es ahora para Castrol Honda VTR, continuación del ya clásico Castrol Honda, un juego que aspiraba a mucho pero que al final se quedó en una simple promesa. Esta nueva versión trata de mejorar y ofrecer mucho más de lo que se daba en la primera parte.

El juego se basa en el clásico sistema de los títulos de motos: unos menús que nos ofrecen la posibilidad de una carrera simple o un campeonato. En la carrera simple podemos correr en circuitos de todos los lugares del mundo, aunque al principio sólo estará abierto uno que tendremos que superar para poder disfrutar del resto de lugares.

En el modo campeonato disputamos una serie de carreras en las que habrá que quedar en los lugares más altos de la clasificación para poder ser, al final de la temporada, el número uno. Hay tres niveles distintos: Novato, amateur y profesional. Al principio sólo podemos correr en modo novato, y para acceder al resto será necesario pasar uno determinados test de conducción.

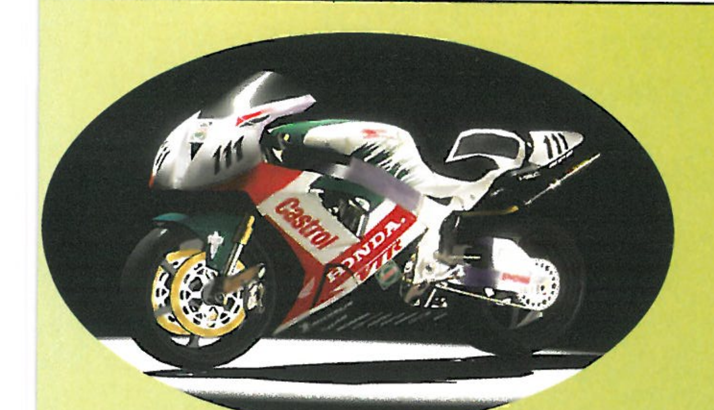
Castrol Honda VTR presenta diversas motos aunque todas son de aspecto muy similar, apenas diferenciadas por las características técnicas de cada una. Al principio no estaremos al alcance de todas, ya que tendremos que ir superando distintas carreras para poder llegar a obtener las motos más







▲ Medidas, bocetos, puntos de vista... todo el detalle de las motos está mucho más currado en esta nueva entrega.



potentes.

En cuanto a circuitos, el juego presenta una amplia gama de escenarios en los que podemos correr, de multitud de países distintos. El trazado de cada circuito es fiel a la realidad. Como ocurre con las motos disponibles, al principio no podremos correr en todos los escenarios, sino que tendremos que ir superando cada uno de ellos para que se abra el resto.

Lo más destacable de Castrol Honda VTR es su alto grado de realismo, tanto en el diseño de las motos y de los circuitos como en la propia conducción. Los giros que realizamos y el levantamiento de la moto por parte del piloto es fiel a la realidad, y una mínima pérdida de segundos puede costarte un puesto en el lugar más alto del cajón.

Como hemos dicho, gráficamente es un juego muy bien acabado tanto en lo que a motos como a escenarios se refiere. Cabe destacar sobre todo la realización de los circuitos, con todas las características propias de la alta competición. Las repeticiones completan un apartado que deja muy buen sabor de boca.

El control es sencillo, con un botón para acelerar y otro para frenar, o si lo prefieres puedes usar los sticks analógicos, aunque cuesta un poco más cogerles el truco. En el modo novato no hay que preocuparse más que por acelerar y torcer, porque la consola te frena, pero según avances de dificultad tendrás que ser tú mismo quien frene y escoja el trazado adecuado para cada curva.

Estamos ante un título que nos ofrece una jugabilidad muy elevada debido, principalmente, a todos los circuitos en los que podemos correr. Además, hay tres niveles distintos que superar y unos tests de conducción que hacen de Castrol Honda VTR un juego bastante largo y atractivo.

En el apartado sonoro, destacan sobre todo los efectos de sonido. Da gusto oír rugir a la moto mientras recorres a toda velocidad cada circuito que nos ofrece el juego. La música, aunque no es nada mala, queda en un segundo plano respecto a los efectos de sonido.

Castrol Honda VTR es otro juego más de motos para PlayStation, aunque esta vez resulta una opción interesante por su gran número de circuitos y sus distintos niveles de dificultad. Las motos están bien diseñadas pero se echa de menos alguna más. Título interesante con el que podemos estar largas horas jugando. Los efectos sonoros y unos gráficos muy bien realizados completan un juego que supera con creces a su antecesor.



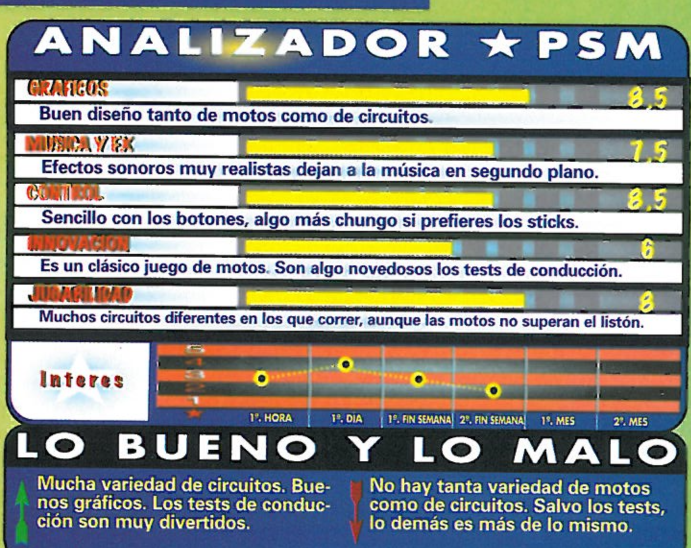
▲ La vista desde el manillar, como es habitual, es la que más sensación de velocidad ofrece pero también la más difícil.



▲ En las repeticiones es donde mejor puedes apreciar los piques de esta categoría tan igualada.



▲ Por suerte siempre habrá "tostaos" que se abran al tomar las curvas. Aprovéchate y cálzales un interior.





007 RACING

AL VOLANTE: BOND, JAMES BOND



▲ En algunas misiones será más importante la decisión a la hora de elegir los blancos para no perder tiempo.



▲ Es una maravilla poder conducir el carísimo BMW Z8.

El espía inglés más famoso de todos los tiempos aparece de nuevo en tu consola, pero esta vez lo hace a los mandos de algunos de los coches más increíbles del mundo, y además equipados con un arsenal de armas y máxima tecnología que ha preparado para ti el Departamento de Q.

Si te gusta la acción, la velocidad, el espionaje, las películas del agente 007, o simplemente te apetece pasar un buen rato con la consola, te encuentras ante un juego bastante divertido.

Tu misión, es la habitual del espía con licencia para matar, enfrentarte a los malvados villanos, y por supuesto, derrotarles.

Podrás ir al mando de un Aston Martin DB5, del BMW Z8, Lotus Esprit, y una gran gama de coches de lujo aparecidos en las pelis de Bond.

A través de diferentes y variados escenarios, basados algunos en famosas escenas de las propias películas, te verás inmerso en el mundo del caballero Bond, y por tanto en una atmósfera de acción a raudales.

A lo largo de la acción, deberás ir administrando tu munición, que suele ser muy variada: desde una ametralladora hasta los misiles más avanzados. De estos últimos posees un número determinado, y poco a poco has de ir recogiendo más para seguir cargándote enemigos mayores, así como también recogerás vida, y una cantidad importante de artefactos.

El juego principal, está formado por una serie de misiones que te serán encargadas desde el cuartel general de M. Como siempre, Bond es el espía número 1, luego a ti te serán encargadas las misiones más complicadas.

También te será posible jugar en un apasionante modo de dos jugadores, donde tu más odiado rival, será tu propio amigo. El espionaje desde el sillón de tu casa.

Los objetivos de las distintas misiones aparecerán en la pantalla específica: "Mission Objectives", y deberás completarlos todos para poder dar por finalizada esta tarea.

Según tu actuación, te otorgarán cierta puntuación, dependiendo del tiempo empleado, de la destrucción de vehículos y bastiones del enemigo que te vayas encontrando, etc.

Y ten cuidado con el uso inapropiado de las armas, ya que éste restará puntos de tu intachable historial, y no merece la pena. Hay que administrar bien tu poder.

En algunas misiones, tendrás que hacer gala de tu capacidad real de espionaje, y tendrás que ir mucho más allá de la simple velocidad y juego arcade, ya que te verás obligado a ser sigiloso, y vigilar de cerca de tus rivales.

Es fundamental que aprendas a apuntar a tu objetivo, ya que si no lo haces, desperdiciarás gran cantidad de munición a lo tonto, y eso no lo suele hacer James Bond.

Aprende a usar los botones, y con un certero golpe, derrotarás al villano.

En cuanto al apartado gráfico lo cierto es que, pese a estar bien logrados en general, hay bastantes aspectos que podrían mejorarse. Los coches suelen aparecer impecables, aunque hay ciertos escenarios que podían superarse. La definición no es muy elevada.

El sonido tampoco es nada del otro mundo, y los efectos por lo menos ayudan un poco a introducirte en la trama.

La jugabilidad es bastante elevada, y puedes engancharte fácilmente.

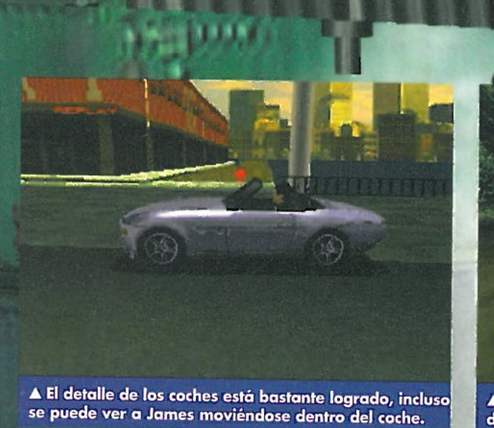
No siempre puedes estar a los mandos de tan espectacular vehículo, y encima equipado con arsenal de primera.

El control del coche no es muy complicado, aunque existen diferencias según la cámara que selecciones, de manera que la interior, aunque menos espectacular, permite mayor control del coche, mientras que la exterior consigue que el coche de culetazos a menudo.

En fin, que no se puede decir que estemos ante una maravilla de juego, pero la verdad es que para echarte una partida, es algo hasta cierto punto innovador, una mezcla entre Driver, GTA, y obviamente el toque de clase de Bond, James Bond.



▲ También se incluyen misiones de espionaje.

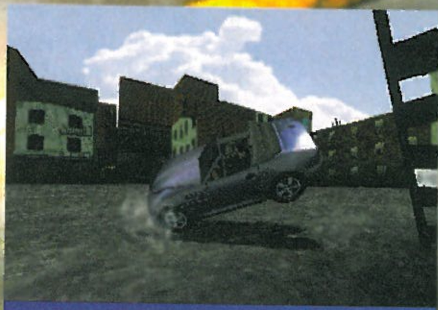


▲ El detalle de los coches está bastante logrado, incluso se puede ver a James moviéndose dentro del coche.

▲ Las misiones se desarrollan en escenarios muy variados, desde ciudades hasta bucólicas campiñas como esta.



▲ Ese helicóptero se está poniendo pesadito; ningún problema para tu Aston Martin equipado con los hellfire.



▲ Si te viera el del concesionario tratando así un coche de casi 30 kilos seguro que no te lo vuelve a dejar.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	7
Normales. De todo un poco	
MÚSICA Y FX	7
Ni fú ni fá.	
CONTROL	7,5
Bastante logrado. Sin problemas	
INNOVACIÓN	8
Al volante de los coches de 007. ¿No es novedoso?	
JUGABILIDAD	8
Entretenido. Te hará repetir.	



LO BUENO Y LO MALO

Estás al volante de varias de las joyas automovilísticas más preciadas, eres James Bond, y tienes licencia para cargarte to lo que se te ponga delante, y a toda velocidad. No suena mal, ¿no?

A lo mejor le falta haber cuidado más todos los detalles. Con mejores gráficos y una buena banda sonora, estaríamos ante un gran juego.

▲ Una de las armas más alucinantes es el misil stinger, que pena que sean tan escasos...

PUNTUACIÓN FINAL:



¡SUSCR

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)



¡BETE!


Gana uno de los 15 juegos
Leyend of Dragoon que
sorteamos entre todos los
suscriptores.
No pierdas esta oportunidad
THE LEGEND OF DRAGOON

TOMB RAIDER: CHRONICLES



Rosas y Códigos

Aquí te mostramos donde se encuentran todas las rosas (secretos) que hay diseminadas a lo largo del juego. También hemos incluido algunas imágenes para que veas donde se pueden llegar a esconder estos secretos. Buena suerte y que empiece la caza.

Roma

Las Calles de Roma



▲ Después de disparar a la campana, vuelve sobre tus pasos hacia el lugar donde encontraste el revolver. Encontrarás una rosa.

1. Dirígete a la zona de entrenamiento y busca la cuerda suspendida en el aire; hay dos bloques de metal cerca. Puedes empujar uno de ellos, lo que te permitirá entrar a una habitación con una estantería, que contiene una rosa.
2. Dispara a la campana con el revolver. Esto hará que se abra una puerta, justo donde obtuviste dicha arma. La rosa está en las estanterías.
3. Completa el puzzle de la paloma y regresa a la habitación anterior. Dentro encontrarás dos pequeñas zonas, una de ellas tiene una rosa en el suelo.

El Mercado de Trajano

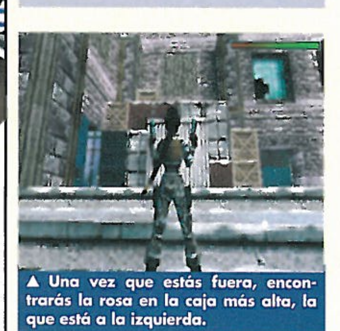
1. Una vez completado el puzzle de la cuerda, una puerta se abrirá a la izquierda, desde el punto de vista de estar mirando a la habitación de las cuerdas. Ve dentro y encontrarás la rosa.
2. En la zona donde se encuentra la cabeza flotante hay una máquina. Encima de ella, se encuentra la rosa. Trepa por la estructura para conseguirla.
3. Una vez que hayas acabado con el gladiador, regresa a la zona donde usaste la palanca para abrir la puerta. Pasa por esta puerta y dirígete a la izquierda. Allí hay una puerta que ahora esta abierta y tras ella, la última rosa.

El Coliseo

1. Mueve el bloque cerca del principio del nivel. A la derecha, antes de la lava y los bloques que se caen, hay una habitación donde podrás encontrar una rosa.
2. Después de completar el puzzle del tiempo, caerás y comenzará una cinemática donde aparecerás con Pierre. Dirígete a la habitación con el puzzle del tiempo y después regresa donde te caíste. Salta a la habitación que contiene la rosa.
3. Al final de Andrea 3, salta a través de los pinchos y encuentra un pequeño espacio que te tendrás que agachar para pasar por él. Accederás a otra habitación con una rosa.

Niveles del Submarino

La base



▲ Una vez que estás fuera, encontrarás la rosa en la caja más alta, la que está a la izquierda.

1. Ve hacia las escaleras, donde te encontraste el perro. En esta zona encontrarás un orificio; dispara a esa abertura y obtendrás la rosa.
2. Desde la gran caja que pende de la grúa que se encuentra en el muelle, salta sobre las otras cajas. Esto debes hacerlo ANTES de que la grúa cambie

Niveles de la Joven Lara

El Arbol del Ahorcado



▲ Hay una cueva a la izquierda, salta y la rosa será tuya, pero te advertimos que es difícil, si no te sale, persiste.

1. Salta a través del pilar de piedra que hay en el hoyo. Una vez allí, dirígete a la izquierda. Encontrarás un pequeño agujero, pasa por él. Dirígete a la derecha y podrás encontrar la rosa.
2. Cuando entres a la habitación del árbol del ahorcado, dirígete a la derecha donde encontrarás un pilar. Camina sobre él y verás una cuesta. Mueve a Lara hasta allí y salta rápidamente. Lara saltará y aparecerá en lo alto del pilar, donde está la rosa.
3. En el túnel con los pinchos hay un pequeño pasillo que te lleva a estos. Arrástrate por los pinchos, hay un pequeño espacio donde encontrarás la tercera rosa.

Laberinto

1. Después de utilizar haber utilizado el polvo de hueso, la segunda puerta de la iglesia se abrirá. Pasa por ella, pero no bajes por la cuesta. En el pasillo verás una habitación con un interruptor. Actívalo y se abrirá una tercera puerta en la iglesia, justo donde encontraste el polvo de hueso. Cuando estés en esta habitación, verás un agujero en la pared, donde encontrarás la rosa.
2. En la habitación que tiene un puente colgante, si miras hacia abajo, verás lava. En el puente, observarás que falta un trozo de barandilla; salta hacia el bloque de piedra que hay enfrente de ti. Muévelo de tal manera que puedas entrar en un corredor que se halla en esa estancia y conseguir así la segunda rosa.
3. Después de conseguir el bestiario, muévete hacia la puerta que se abre. Entrarás en una torre, la cual se distingue por tener tres caras talladas en las paredes. En el segundo nivel de la torre, si miras arriba observarás una especie de barras. Salta hacia ellas e introdúcete en un pequeño hueco que hay, hasta que encuentres unos pinchos. Rodéalos y encontrarás la tercera rosa.

El Viejo Molino

1. En la habitación en la que se encuentra la cuerda, desciende hasta el nivel inferior donde encontrarás un pequeño agujero. Al final de esta pequeña caverna

de posición para que te permita llegar al submarino. En la última caja encontrarás la rosa.
3. Dirígete a la zona de vestuarios, donde se encuentran las duchas para conseguir la ultima rosa.

El Submarino
1. Baja por el primer orificio, en el que Lara puede desplazarse por las paredes, después de haber escapado. Allí encontrarás una rosa.
2. Hay un agujero entre el pequeño almacén que tiene las luces intermitentes y la reja y la habitación donde encuentras la segunda mitad de la batería. Mira dentro del agujero para encontrar la rosa.
3. En el mayor almacén, en el que hay dos enemigos y una escafandra, hay una caja medio rota. Utiliza la palanca para terminar de abrirla y encontrarás la ultima rosa.

La Inmersión
1. A mano derecha, al final del todo, encontrarás un pequeño pasadizo con escombros. Allí encontrarás la rosa.

El Submarino Hundido
1. Hay una rosa en la galería que hay justo después de que cortes el suministro eléctrico.
2. En la habitación donde obtienes la botella verde de oxígeno, encontrarás dos enemigos; acaba con ellos para conseguir la llave Bronce. Dirígete a la habitación que tiene el interruptor eléctrico y abre la puerta que antes estaba cerrada. Encontrarás la ultima rosa.

Los Niveles del Bloque de la Torre

El 13º Piso


▲ Una vez que has pasado los lásers, la siguiente habitación que encuentres tendrá la preciada rosa.

1. En el principio del nivel, ve a través de la pared que se puede romper hasta una serie de conductos. Cuando veas una pared repleta de lásers, agáchate y dirígete al final del túnel. Enfrente de ti deberías ver una reja, dispárala y entra en la habitación que hay después, donde encontrarás la rosa.
2. Puede que veas una habitación de pruebas láser. Atraviesa esta habitación y encontrarás a un trabajador. Aunque te prevengan de que no le mates, hazlo, y llamarás la atención de varios guardias. Gracias a esto, habrán creado un nuevo camino para que bajes. Allí esta la rosa.
3. Sube al área protegida y acaba con todos los guardias. Bajarás en un ascensor hasta la sala de control. Dirígete a la derecha hasta la habitación de los trajes antirradiación. Encontrarás un CD key en uno de los trajes. Regresa al lugar donde está el guardia durmiendo y usa el CD key. Escala hacia el pequeño agujero que hay y ábrete paso cruzando la viga que te permitirá evadir el fuego. Sigue hasta donde se encuentra la rosa.

Escapar con el Iris
1. Cuando hayas obtenido el código para la puerta de los lavabos y te hayas encaramado, descubrirás un eje de ascensor. Deslízate hasta dicho eje, asegurándote que Lara está bien centrada. Gira 180 grados y sujétate al palo que hay detrás de ti. Deslízate por el palo hasta que llegues a la plataforma. Salta hacia el agujero que hay en la pared para conseguir la rosa.
2. Hay un accidente con el ascensor, ya que los cables se han roto por lo que tienes que usar el freno de emergencia para detener la velocidad del mismo y así sobrevivir. Cuando hayas llegado al final, muévete por los conductos hasta llegar a la cuerda que cruza el eje del ascensor. Dirígete hasta el lado opuesto y muévete hasta una pequeña abertura que hay. Cuando haya pasado el guardia, corre hasta el tanque que está lleno de agua. Deja que el guardia dispare al tanque y muévete hasta el pequeño desagüe que se ha formado a causa del disparo. De esta manera obtendrás la rosa.
3. Cuando tuerzas la esquina que se encuentra cerca del tanque de agua, te encontrarás en un área protegida por dos francotiradores. Escala por la repisa que hay y atrae los disparos de los francotiradores hacia el extintor que hay en la pared. Así conseguirás la última rosa.

Alerta Roja
1. Empiezas en el eje del ascensor y tendrás que abrirte camino hasta las escaleras. En el primer tramo de escaleras caídas, cuélgate de las mismas y déjate caer a la zona donde hay fuego. Este no te quemará y podrás pasar para coger la rosa.
2. Con cuidado, sube hasta lo más alto de la escalera, hasta que no puedas llegar más arriba. Golpea la débil pared que hay y agáchate para pasar por el agujero que se ha abierto. Acaba con el guardia que hay sobre la reja y trepa por ella. Con mucho cuidado ajusta el láser y continua tu camino hasta el ascensor. Baja en el ascensor, matando a todos los soldados que te salgan al paso y entrarás en una habitación de prácticas de tiro. Dispara a todas las dianas que hay en ella. Tienes que disparar a todos los blancos de todas las calles antes de que alcancen la primera línea. Si lo has hecho bien, se abrirá una puerta a la derecha. En esta habitación, tendrás que repetir la misma táctica con los blancos, disparar a todos antes de que alcancen la primera línea. Sal de la habitación y se habrá abierto una puerta al final del pasillo que se encuentra a la izquierda. Dentro de esta habitación se encuentra la rosa.
3. Acaba con el cyborg en la habitación de drenaje. Después empieza a retroceder hasta que te encuentres con un helicóptero que te disparará. Encamínate hasta el final del pasillo, esquivando los disparos del helicóptero y las explosiones y pulsa el botón de la última habitación que hay antes del tejado. Ahora vuelve a ir a la habitación de drenaje. Te encontrarás con otro cyborg; tendrás que hacerle caer en una trampa, condúcele hasta las habitaciones que están llenas de gas y enciérrale. Al final de todos los pasillos encontrarás la última rosa del juego.

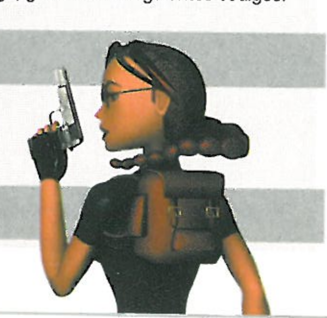
se encuentra la primera rosa.
2. Gira a la izquierda cuando entres en la habitación del molino de viento. Encima de ti tienes dos cuevas; la de la derecha tiene unos cuantos murciélagos y un agujero. Después de la sorpresita que te encontrarás en el agujero, te recomendamos que tengas la salud al máximo, encontrarás una piscina. No hace falta que te digamos que te tires de cabeza. Sal de la piscina y desanda el camino realizado para encontrar la segunda rosa.
3. Después de parar el molino, métete en la habitación de la rueda hidráulica. Salta sobre el canal y corre hasta el final del mismo. Sumérgete y sigue el curso del canal hacia la derecha. Después de haber pasado por el punto más profundo, sal a la superficie. En lo alto de la cuesta hay un pequeño canal a la izquierda de la pared. Sumérgete en él y podrás encontrar la tercera y última rosa.

Trucos Extra
1. Desbloquear las Opciones Especiales
Sitúate en el TMX de tu inventario y mantén presionado los botones L1 L2 R1 R2. Presiona arriba y después abajo. Finaliza el juego y "Opciones Especiales" estará ahora disponible en el menú principal.
2. En el menú principal se puede conseguir empezar en cualquiera de las tres áreas de las que se compone el juego, gracias a los siguientes códigos:

Niveles del Submarino
Arriba L1 X

Niveles de la Joven Lara
L2 Arriba X

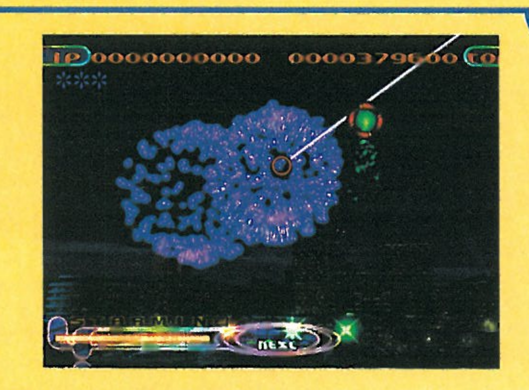
Los Niveles del Bloque de la Torre
R1 Arriba X





TRUCOS

Fantavision



Opción Extra
Completa el juego en el nivel normal y salva la partida. Con esto conseguirás desbloquear una opción "Extra" en el menú principal.

Opción Extra 2
Completa el juego en el nivel difícil y salva la partida. Con esto conseguirás desbloquear una opción "Extra 2" en el menú principal.





DOA2

Después de ganar un combate, pulsa Triángulo + Círculo durante la pose victoriosa de tu luchador para poder controlar la cámara. R3 controla el zoom y L3 mueve la cámara alrededor del luchador.



Kessen

Jugar con el Oeste
Completa el juego con el Este.

Opción Battle Mode
Completa el juego tanto con el Este como con el Oeste. Esto desbloqueará la opción Battle Mode en el menú principal. Además, podrás tomar parte en cualquier batalla con el mando sobre cualquier bando.

Orphen

Restablecer los valores
Pausa el juego si crees que vas a perder el combate. Selecciona "Equip" y vuelve al juego al principio de la lucha, con la energía restaurada.

X-Squad

Rango de Soldado
En la pantalla de título presiona Cuadrado Círculo Triángulo. Cuando comiences un nuevo juego, tendrás una pistola de 9mm con 99 cargadores y visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas.

Rango de Sargento
En la pantalla de título presiona Triángulo Círculo Cuadrado. Comienza un nuevo juego y no habrá límite de peso. Además tendrás una Taylor M82, una 9mm, 99 cargadores y visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas.

Rango de Teniente
En la pantalla de título presiona R1 L2 L1 R2. Comienza un nuevo juego y conseguirás un escudo de nivel 2, sin límite de peso, una Taylor M82, una 9mm, 99 cargadores, visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas y 10.000 puntos de bonus cuando completes un nivel.

Rango de Capitán
En la pantalla de título presiona Círculo R1 Círculo L1 Triángulo R2. Comienza un juego y tendrás un radar, sin límite de peso, una Taylor M82, una 9mm, 99 cargadores y visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas.

Rango de Mayor
En la pantalla de título presiona L2 Cuadrado R2 Triángulo L1 Círculo R1. Comienza un juego y tendrás un escudo de nivel 3, un sensor de nivel 3, radar, sin límite de peso, una Taylor M82, una 9mm, 99 cargadores y visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas.

Rango de Coronel
En la pantalla de título presiona Triángulo Cuadrado Círculo Cuadrado Triángulo Círculo. Comienza un juego y tendrás un escudo de nivel 3, un sensor de nivel 3, radar, sin límite de peso, todas las armas en el nivel principiante, 99 cargadores y visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas.

Rango de General
En la pantalla de título presiona L1 L1 L2 L2 R1 R1 R2 R2. Comienza un juego y tendrás un escudo de nivel 3, un sensor de nivel 3, radar, sin límite de peso, todas las armas en el nivel intermedio, 99 cargadores y visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas.

Rango Master de X-Squad
En la pantalla de título presiona Círculo Círculo Círculo Círculo Triángulo Cuadrado Cuadrado Cuadrado Cuadrado. Comienza un juego y tendrás un escudo de nivel 3, un sensor de nivel 3, radar, sin límite de peso, todas las armas en el nivel master, 99 cargadores y visualizarás los puntos de bonus cuando los consigas.

Madden 2001 PS2

Celebraciones de Touchdown
Introduce la siguiente combinación de botones después de conseguir un Touchdown para que el jugador haga diferentes celebraciones.

Hip thrust
Presiona L1 + Cuadrado

Jump spike
Presiona L1 + Círculo

Say a prayer
Presiona L1 + Triángulo

Spike football
Presiona L1 + X

Shoulder shake
Presiona L1 + R1

Slam dunk
Presiona L1 + R2

MOH: Underground

ENTREVOUS
Activa los siguientes dos passwords:

LEMONSTRE
Desbloquea la Misión Secreta

PORTECLEFS
Desbloquea todo, excepto la misión secreta)



The World is Not Enough

Escenario Air Raid
Completa el nivel Masquerade en nivel de dificultad "Agent" en un tiempo inferior a 3:15, si lo logras, desbloquearás este escenario multijugador.

Escenario Capture The Briefcase
Completa el nivel Turncoat en nivel de dificultad "Secret Agent" en un tiempo inferior a 3:20, si lo logras, desbloquearás este escenario multijugador.

Escenario Castle
Completa el nivel Subway en nivel de dificultad "Agent" en un tiempo inferior a 2:15, si lo logras, desbloquearás este escenario multijugador.

Escenario Forest
Completa el nivel Night Watch en nivel de dificultad "00 Agent" en un tiempo inferior a 2:20 si lo logras, desbloquearás este escenario multijugador.

Escenario Golden Gun
Completa el juego en nivel de dificultad "00 Agent" para desbloquear este escenario multijugador. En él tendrás que encontrar las tres partes de la pistola dorada y matar a todos los oponentes con ella para ganar.

Escenario Sky Rail
Completa el nivel Cold Reception en nivel de dificultad "Secret Agent" en un tiempo inferior a 3:15, si lo logras, desbloquearás este escenario multijugador.

Escenario Team King of The Hill
Completa el nivel King's Ransom en nivel de dificultad "Agent" en un tiempo inferior a 2:20, si lo logras, desbloquearás este escenario multijugador.

Skins Civiles
Completa el nivel City of Walkways 1 en nivel de dificultad "Agent" en un tiempo inferior a 3:35, si lo logras, desbloquearás las skins de los civiles.

Skins Clásicas
Completa el juego en nivel de dificultad "Secret Agent" para desbloquear las skins de Bond con Smoking, Barón Samedi, Obbjob y Tiburón.

Skins Contemporáneas
Completa el juego en nivel de dificultad "Agent" para desbloquear las skins de Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day y Christmas Jones, vestida.

Skins Secretas
Completa el nivel City of Walkways 1 en nivel de dificultad "Secret Agent" en un tiempo inferior a 3:45 para desbloquear las skins secretas.

Skins Exóticas
Completa el nivel Cold Reception en nivel de dificultad "00 Agent" en un tiempo inferior a 3:25 para desbloquear las skins exóticas.

Skins de Seguridad
Completa el nivel King's Ransom en nivel de dificultad "Secret Agent" en un tiempo inferior a 3:45 para desbloquear las skins de seguridad.

Skins de Científicos
Completa el nivel Masquerade en nivel de dificultad "00 Agent" en un tiempo inferior a 4:20 para desbloquear las skins de los científicos.

Skins de Soldados
Completa el nivel Midnight Departure en nivel de dificultad "Agent" en un tiempo inferior a 3:05 para desbloquear las skins de soldados.

Skins Con Traje
Completa el nivel Courier en nivel de dificultad "Secret Agent" en un tiempo inferior a 2:00 para desbloquear las skins con trajes.

Modo Gadget War
Completa el nivel Fallen Angel en nivel de dificultad "Secret Agent" en un tiempo inferior a 2:45 para desbloquear este modo.

Modo Wildfire
Completa el nivel City of Walkways 2 en nivel de dificultad "Agent" en un tiempo inferior a 3:40 para desbloquear este modo.



Muppet Race Mania

Todas Las Pistas de Fraggel Rock
Introduce este código en la pantalla de título:
X Cuadrado X Cuadrado X Cuadrado Triángulo Círculo X Cuadrado

Créditos Finales y Pistas Extras
Introduce este código en la pantalla de título:
Círculo Triángulo Cuadrado Triángulo X Triángulo Cuadrado Círculo Triángulo X

Comida en todas las pistas/desbloquear las bóvedas
Introduce este código en la pantalla de título:
Cuadrado Círculo X Círculo Cuadrado Triángulo Círculo X Círculo Triángulo

Estrellas al instante/Bonus Estudio
Introduce este código en la pantalla de título:
Cuadrado Cuadrado Círculo Círculo X Círculo Triángulo Círculo Triángulo Cuadrado

Resetear el Juego
Este código borrará todo lo que lleves acumulado. Introduce este código en la pantalla de título:
Triángulo X Círculo X Cuadrado Cuadrado X Círculo X Triángulo

Corredores Muppets
Este código desbloqueará todos los personajes con sus respectivos vehículos. También permite intercambiar las personajes y sus vehículos. Introduce este código en la pantalla de título:
Triángulo Círculo Triángulo Cuadrado Triángulo X Triángulo Triángulo X Círculo

Spyro: Year of The Dragon

Demo de Crash Bash
En la pantalla de título, presiona L1 + R2 y pulsa Cuadrado.

Star Wars: Demolition

Todos los personajes
Selecciona la opción "Preferences", después pulsa L1 + R1. Introduce "WATTO_SHOP" en la pantalla de Jedi Mind Trick para desbloquear todos los personajes.

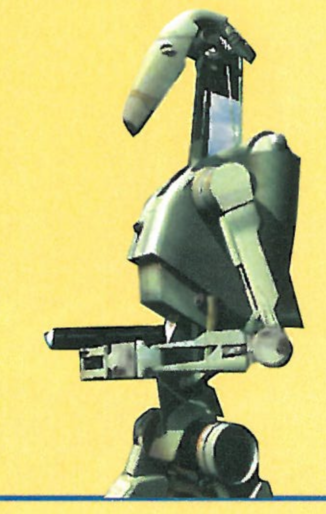
Jugar Como Tamtel Shreej
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con Boba Fett y Wade Vox para desbloquear a Tamtel Shreej.

Jugar Como Pugwis
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con General Otto y Tia & Ghia para desbloquear a Pugwis.

Jugar Como Wittin
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con Aurra Sing y Quagga para desbloquear a Wittin.

Jugar Como Malakili
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con Tamtel Shreej, Pugwis y Wittin para desbloquear a Malakili.

Tattooine: Mos Eisley
Busca los dos edificios que tienen la misma forma en el centro del área. Sube a uno de esos sin el power-up del Droid. Cerca de este edificio hay otro con una pequeña inclinación. Usa esta inclinación para llegar arriba. Dirígete dentro de los edificios y serás transportado a otro, adquiriendo el poder droid.



Dino Crisis 2

Desbloquear el Material Oculto

Necesitarás dinero para poder conseguir los siguientes dinosaurios para Coliseum o Dino Duel

Personaje	Puntos
Rick	100.000 Puntos
Gail	100.000 Puntos
Tank	120.000 Puntos
Oviraptor	150.000 Puntos
Velociraptor	150.000 Puntos
Inostrancevia	160.000 Puntos
Allosaurus	180.000 Puntos
T. Rex	150.000 Puntos
Triceratops	200.000 Puntos
Compy	250.000 Puntos

Desbloquear Dino Coliseum

Finaliza el juego una vez para desbloquear Dino Coliseum. Podrás luchar contra todos los dinosaurios que te encontraste en el juego.

Desbloquear Dino Duel

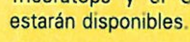
Después de comprar a Rick, Gail y Tank, en la pantalla de selección de personajes aparecerá una nueva fila de dinosaurios. Utiliza los puntos para comprarlos y luchar con ellos en el modo Dino Duel.

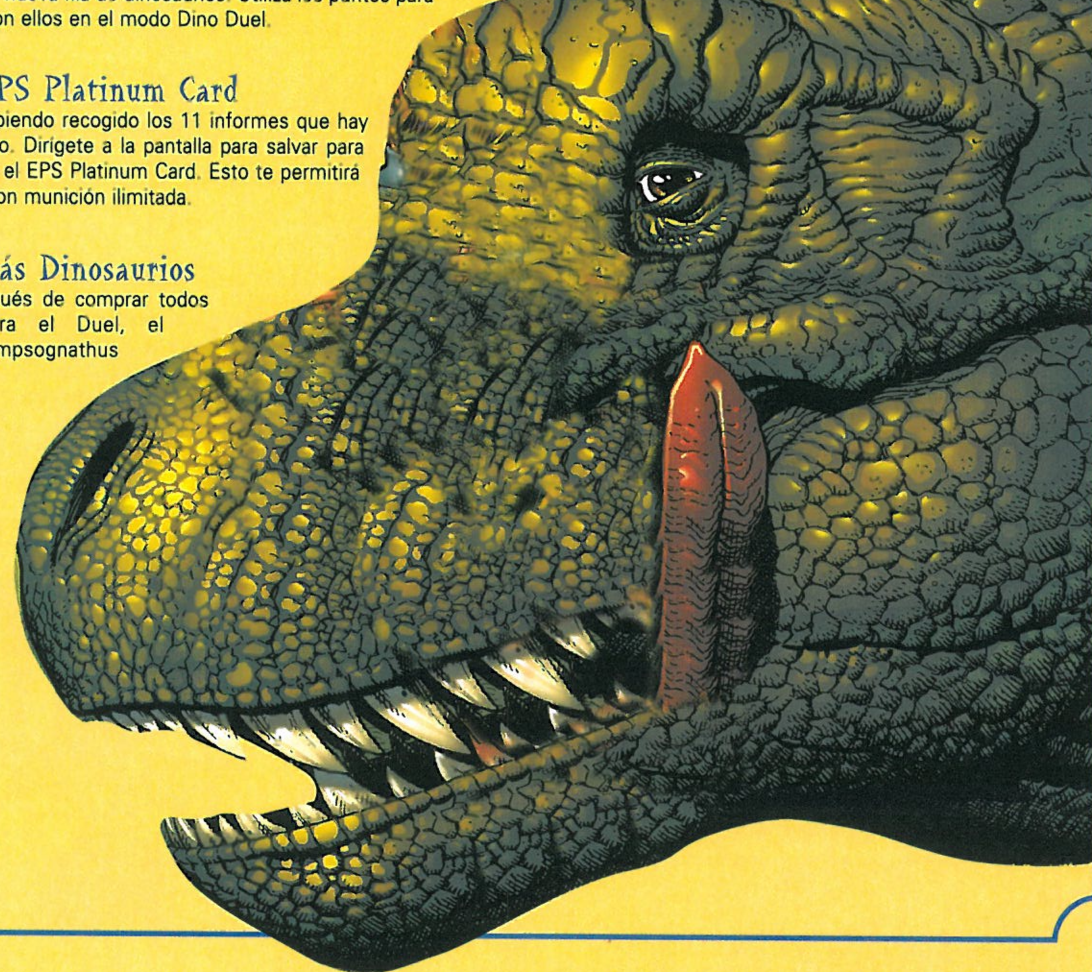
Desbloquear EPS Platinum Card

Completa el juego habiendo recogido los 11 informes que hay dispersos en el mismo. Dirígete a la pantalla para salvar para asegurarte que tienes el EPS Platinum Card. Esto te permitirá jugar la próxima vez con munición ilimitada.

Desbloquear más Dinosaurios

En modo difícil, después de comprar todos los dinosaurios para el Duel, el Triceratops y el Compsognathus estarán disponibles.





¡SE BUSCAN! 102 DÁLMATAS

PlayStation

PAL

Disney 102 DÁLMATAS CACHORROS AL RESCATE

PlayStation

¡ENCUÉNTRALOS ANTES QUE CRUELLA!

PRÓXIMO ESTRENO DEL VIDEOJUEGO. FEBRERO 2001.

DISTRIBUIDO POR:













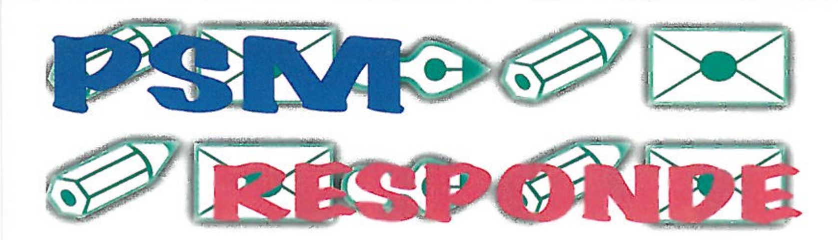








www.disney.co.uk/disneyinteractive/



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, envíamos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Hightower.
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).



UN POCO CARO
Mikel Fernández
Portugalete (Bizkaia)

¡¡Hola coleguis!! Soy un chico de Bilbao y tengo unas cuantas preguntillas sobre videojuegos. Ahí van:
¿El año que viene bajará de precio PS2?, porque con lo que vale la consola y los videojuegos hay que ser masoca para comprársela.

Masoca no, ahorrador sí. Indudablemente bajará, no sabemos decirte el precio que costará, ni cuando lo hará, pero por lógica algún día tendrá que ocurrir.

Tengo pensado comprarme estos tres juegos: Driver 2, Medal of Honor Underground y Final Fantasy IX. ¿Qué opináis sobre estos tres juegos?

Estos tres son de los pocos juegos que han provocado disputas en la oficina por jugar a ellos, son tres de los mejores que hay ahora mismo en el mercado de PSone y los tres se han llevado unas cuantas horas de juego en nuestras consolas. Con esto te puedes hacer una idea de lo que nos han gustado, en especial Final Fantasy IX que será el bombazo de este mes y quizás del año.

¿CUÁNTA VIDA LE QUEDA A PSone?
Mohamed Belovati
Lanzarote

Hola tíos Alberto y Hightower, tengo unas cuantas dudas:
¿Con PS2 seguirán sacando juegos de PSone?

Sí. Aunque no sabemos por cuanto tiempo, pero seguirán sacando juegos, prueba de ello es FFIX, Legend of Dragoon, Fear Effect Retro Helix... Ahora es cuando los buenos programadores de videojuegos pueden sacar lo mejor de esta consola, exprimiéndola al máximo. No dudes que algún que otro título caerá.

Final Fantasy VIII, ¿En cuántas horas como máximo y como mínimo se puede acabar?

Eso depende de las veces que lo hayas jugado y de la persona que lo juegue, como mínimo de media se puede tardar unas treinta y cinco horas, y como máximo y consiguiendo todo y con los personajes en nivel cien cerca de unas cincuenta. También hay que tener en cuenta lo que te quieras entretener con el dichoso juego de cartas que te sumará unas cuantas horas más.

DUDAS RÁPIDAS
Antonio García
Las Matas (Madrid)

Unas preguntillas rápidas para no haceros currar mucho:
¿Cuál es mejor, Rayman 2 o Parasite Eve 2?

Aunque son dos estilos de juego muy distintos, nos decantamos por Parasite Eve 2, ya que la historia, la acción, etc... son mucho mejores. También has de tener en cuenta que Rayman es un juego algo más para mocos, ya que es muy sencillo, y que Parasite Eve 2 es bastante más adulto.

¿Para qué vale la materia elemental en FFVII?

Con esta materia podemos hacer que nuestra espada o armadura sea resistente a un elemen-

to. Si esta materia la combinamos o engarzamos con, por ejemplo, fuego en un arma, este arma quitará más vida a enemigos sensibles a este elemento y si lo combinamos con otro elemento en una armadura, ésta se volverá resistente a este elemento e incluso podremos obtener vida si nos atacan con el mismo.

DUDAS A LA HORA DE COMPRAR
Gloria Terraza
Sant Cugat del Vallés (Barcelona)

¿Hola que tal? Tengo una duda:
No sé que juego de rol comprarme, The Legend of Dragoon o Final Fantasy IX? Me han dicho que FFIX es muy difícil.

Sea difícil o no es un gran juego y nosotros no dudamos en aconsejarte los dos, tal vez sea algo más de dinero, pero la verdad es que los dos merecen la pena. Uno por sus increíbles gráficos, la posibilidad de jugar hasta con cuatro personajes a la vez, etc... como es FFIX y el otro por sus innovadores combates y su historia principalmente. Los dos son obras maestras y no nos podemos decantar por uno. Pruébalos y decide cual es el que más te gusta.

¿Qué me compro, Dino Crisis 1 ó 2?

Dino Crisis 2 es más activo y emocionante, pero si te gustan los juegos del estilo Resident Evil sin duda píllate el 1, ya que el 2 es más arcade y en este primero debes resolver más puzzles e investigar más el terreno.

¿Qué tal Digimon World?, parece que tiene buena pinta.

Es un buen juego, si te gusta el tema de amaestrar mascotas y cuidar de ellas. Está muy gracioso y muy bien currado, con un montón de detalles y pruebas a superar. Es una muy buena recreación de la serie de televisión.

LA PRIMERA VEZ
David Castro
Barcelona

Esta es la primera vez que escribo una carta a vuestra revista aunque me la compro casi todos los meses y me parece la mejor del mundo. Bueno al grano:
¿Duke Nukem: Planet of the Babes y Chase the Express están doblados al castellano? ¿Cuál de los dos me recomendáis?

Sí. Chase the Express ya lleva algún tiempo en la calle y esta completamente traducido al castellano. Duke Nukem, todavía no ha salido, pero cuando salga da por hecho que también estará doblado como las versiones anteriores. Te recomendamos Duke Nukem, aunque es un poco fuerte y tal vez más difícil que Chase the Express. Son dos estilos de juego diferentes, pero te gustará más DN.

Hoy en día, ¿Cuál es el mejor juego para la gris, Tomb Raider 2 o Metal Gear?

Quizá debiéramos calificar como el mejor en su género, si tenemos que elegir nos quedamos con Metal Gear ya que el Tomb Raider 2 se queda en el mejor de los Tomb Raiders y no en el mejor juego de Play.

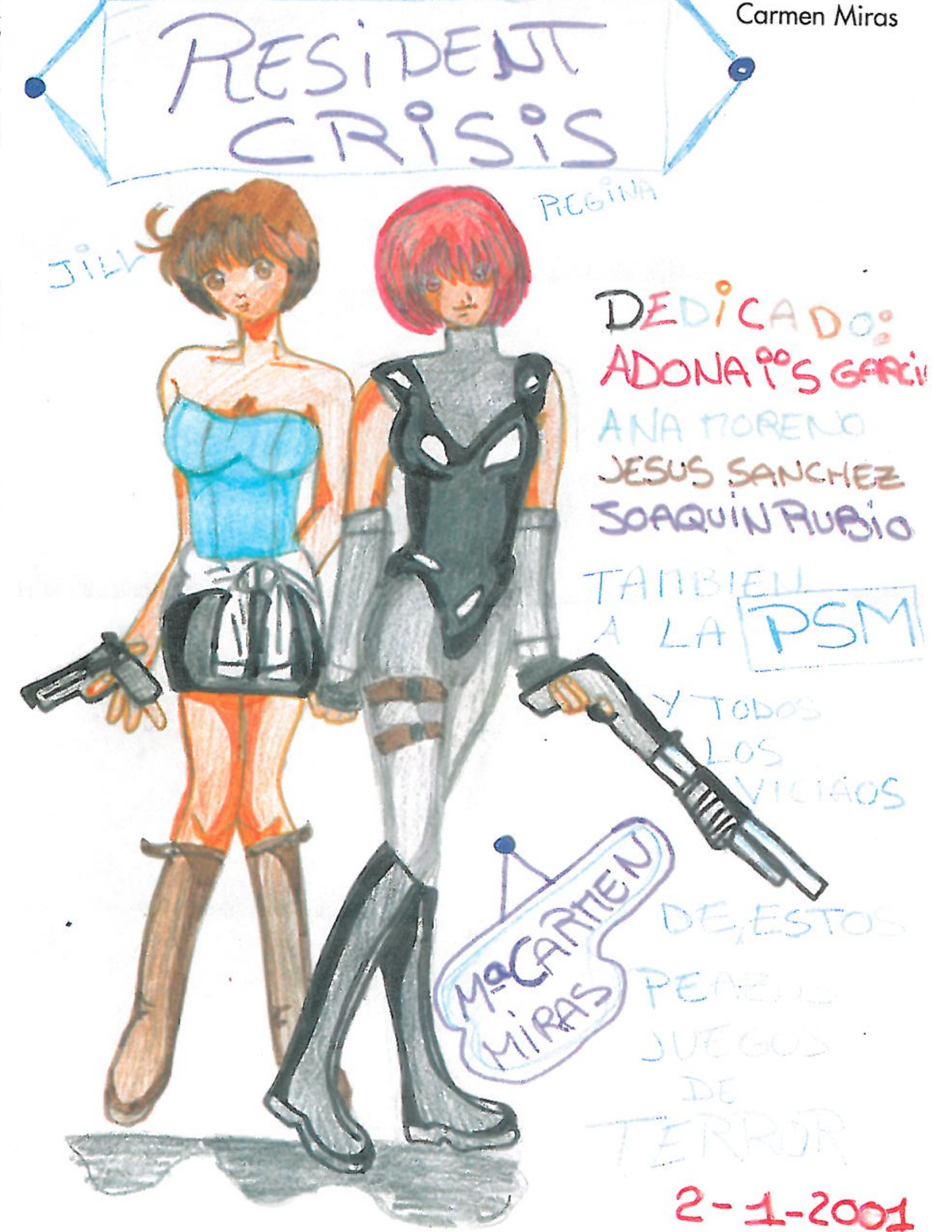
EL MUNDO DEL DEPORTE
Juan Andrés Luna
Almería

Hola, ¿qué tal estáis? Tengo un par de preguntillas, ahí van.
¿Qué tal está FIFA 2001 para PSone?

Cada año la gente de EA se supera a sí misma y este año no iba a ser menos. Estuvimos en la presentación del juego y allí nos estuvieron explicando los cambios y mejoras del sistema de juego, aunque no son muchas, parece que se ha mejorado mucho el control y la movilidad de los jugadores, esto hace que cuando se muevan parezcan más reales. En el tema gráfico, como era de esperar, supera a sus antecesores, los jugadores están muy bien detallados y la cara de algunos jugadores parece real. Si tienes el FIFA 2000, no merece la pena que te pilles el 2001; incluso a nosotros nos gusta más el anterior.

¿Ha salido ya Vanishing Point? ¿Qué tal está?

Hace poco recibimos una beta de este juego y la verdad es que nos dejó un poco confundidos, es un buen juego, con gráficos bastante buenos, pero el grado de dificultad es demasiado elevado. Esperemos que se corrijan estos



Carmen Miras

Alvaro Jimenez

SE LO DEDICO
A MIS AMIGOS,
A MIS PRIMAS
RUTH y PATRICIA
Y A TODA MY
FAMILIA

Alvaro Jimenez





Carmen Miras

defectillos en la versión final, porque el juego tiene muy buena pinta.

¿Qué sabéis de Ducati World?

Sabemos que es un gran juego, que está en la calle y que si te gusta el mundo de las motos no sabemos que haces que no has ido a por él. Es una especie de Gran Turismo pero con motos. Con su garaje, su tienda de compra y venta de burras, con varias licencias que debemos superar para correr en las diferentes competiciones, etc... En general el juego esta muy bien. Léete el examen del juego que hicimos en nuestro número anterior, para más información.

UN NUEVO OYENTE
Alberto Fernández
Fuenlabrada (Madrid)

Hola PSM, soy Alberto y me gustaría saber como pillar alguna cadena de radio donde pongan música dance, hablen de videojuegos o consolas y den trucos.

Aunque no lo creas, aún queda algún empanado que todavía no se ha enterado que en Madrid existe una cadena de radio que se llama Top Radio y en la que algunos de los integrantes de esta revista hacen un programa, como es el caso del tío Alberto, Carlitos Magaña y Hightower. El dial es el 97.2 en Madrid, el programa se llama La Noche más Loca y se emite todos los días con música y buen humor. Además los lunes, miércoles y viernes de 23:00 a 23:30 podrás preguntar cualquier duda sobre PlayStation y PCs, y te informaremos de todas las novedades en estos campos en Top Games, la sección dedicada exclusivamente a videojuegos.

¿Qué juego es mejor, Tomb Raider Chronicles o Medal of Honor Underground?

Es una respuesta difícil, ya que los dos juegos son muy buenos. Aunque no son del mismo género, nos decantamos por Medal of Honor Underground. Tomb Raider ya se hace muy repetitivo y aburrido. MOHU es también una continuación, pero en este caso es más alucinante que al anterior.

Me podéis decir algún sitio por Fuenlabrada donde vendan PocketStation?

Ni en Fuenlabrada, ni en Madrid, ni en ningún sitio. Este producto solo se vende en Japón y a no ser que vayas a una tienda de importación de juegos y periféricos japoneses nos parece que no lo vas a encontrar.

MIRANDO AL FUTURO
Álvaro Jiménez Carmeno
Parla (Madrid)

Hola tíos Alberto y Hightower, tengo unas cuantas preguntas que me gustaría que me respondieseis. ¿Sabéis de algún juego que se esté programando, que vaya a utilizar el sistema de reconocimiento de voz para PS2?

Pues no tenemos información al respecto. Lo único que sabemos es que no dentro de mucho se podrá jugar con este sistema, ya que la consola cuenta con esa posibilidad y que en un futuro no muy lejano aparecerá algún título con esta característica. Aún es pronto para pedir un buen rendimiento a una consola que está naciendo y a la cual le queda mucha vida por delante.

¿Qué sabéis del juego The Matrix?

Sabemos que está en fase de desarrollo y que no tardará mucho en salir. Aunque aún no sabemos una fecha exacta, si te podemos decir que saldrá tarde o temprano.

PSMADICTOS
Álvaro Girón Martín
Madrid

Hola PSM-adictos. Tengo unas preguntillas, a ver si me las podéis resolver:
Me podéis aconsejar algún juego de plataformas para PSone.

Hay muchos, pero los que más nos han gustado han sido Crash 3, Spyro: El Año del Dragón y Rayman 2.

¿Qué me decís de Dino Crisis 2?¿En qué se diferencia del primero?

Pues te podemos decir que es un juegazo y

que si no lo tienes estás perdiendo el tiempo en no ir a por él. A diferencia del primero este es algo más arcade, sumando puntos por cada dinosaurio que matamos y pudiendo realizar combos con los ataques. Estos puntos nos sirven para comprar armas. Esta es la continuación de la primera entrega pero en otro escenario distinto y con otro modo de juego algo menos realista, con una gran variedad de dinosaurios, que pueden aparecer de dos en dos o de tres en tres, atacando por varios lados distintos del escenario y complicando así nuestro progreso. Sin duda es un gran juego y aunque haya cambiado un poco sigue siendo Dino Crisis y hay que tenerlo.

¿Está bien FIFA 2001 para PSone?¿Merece la pena comprárselo teniendo FIFA 2000?

Léete un poco más arriba la carta de Juan Andrés de Almería, donde le hemos contestado a esta pregunta.

INSEGURIDAD EN LA COMPRA
Ignacio Mateo Sagasta
Pozuelo (Madrid)

Hola amigos del mundillo de los videojuegos y más concretamente de PlayStation. Quería haceros algunas preguntillas:
Se me ha ocurrido una idea y me gustaría que me la aclaraseis, ¿Los juegos en formato DVD para PS2, podrían ser compatibles o ser leídos por un lector cualquiera de DVD o de ordenador?

Pues no. ¿Alguna vez has intentado ver algún juego de PC en la Play o viceversa? Los juegos en formato DVD de PS2 sólo se pueden leer en PS2, entre otras cosas porque están programados en un lenguaje que sólo reconoce esta consola. Otra cosa diferente es que las películas en DVD si se puedan ver indiferentemente en PS2 o en un reproductor DVD, aunque sólo podrás ver películas con el código territorial marcado con un 2.

¿Tenéis trucos para Tenchu?

Hace poco publicamos unos cuantos en el número 22, en la revista de Diciembre.

¿Me conviene comprar ahora PS2?¿O es mejor que espere a las demás y compare?

Por lo que hemos visto hasta ahora, sin duda la mejor opción de futuro es PS2, aunque hasta que no estén todas las consolas en el mercado no te podemos asegurar nada. PS2 es ahora mismo la que mejor perspectiva tiene de futuro y sin duda se hará con el liderazgo y el poder del mundo de los videojuegos en breve. También hay que esperar a lo que pueda hacer X-BOX, esta consola también promete y no hay que olvidar el poder que tiene el tío Puertas con la dichosa Microsoft.

¿En qué juego me puedo gastar las perras, Parasite Eve 2 o Syphon Filter 2?

En los dos. No te sabemos contestar, los dos son de los juegos preferidos en la redacción y elegir uno de ellos es muy muy difícil. Esta decisión la debes tomar tú una vez los hayas jugado, alquílalos y decídete por uno de ellos, de verdad que no podemos elegir entre ellos, nos gustan los dos.





JUEGOS DE ROL
David Vázquez Asensio
Eibar (Guipúzkoa)

Hola tíos Alberto y Hightower, os escucho todos los días en la radio y me gustaría que me respondierais a unas dudillas:
¿Para cuándo Final Fantasy IX? ¿Quién lo distribuirá en nuestro país?

El juego por fin tiene distribuidor y ya debe de estar en la calle. Al final Infogrames se ha hecho con los derechos y lo distribuirá en nuestro país. Supuestamente debe de salir a mediados de Febrero.

A parte de Legend of Dragoon, ¿Qué otros juegos de rol van a salir para PSone?

De momento, estos dos son los más importantes. ¿Tu crees que no vas a tener suficiente con estos, por ahora?

¡INOCENTE, INOCENTE!
Eduardo de Rojas
Madrid

Hola PSM, ahí van mis dudillas:
Por no esperar a Digimon World me he comprado Parasite Eve 2, ¿He hecho bien?

Por supuesto que sí, pero también te recomendamos que te compres Digimon, si te gusta la serie el juego te va a encantar, ya que es una buena reproducción de la misma, con un montón de elementos super simpáticos y muchas posibilidades de juego. Sin duda es el mejor juego de adiestramiento de mascotas que exis-



te para cualquier consola, es lo más parecido a un Tamagotchi que se ha programado.

El juego de Valkyrie Wilde: Ataque frontal promete, ¿No?

Desde luego que prometería si fuera verdad, pero todas las asociaciones de la moral se iban a comer a sus programadores. Tío Edu, sentimos informarte de que eres uno de los que han caído en nuestra inocentada. Fíjate en algunos detalles como la fecha de lanzamiento (28 de Diciembre) o en el extraño parecido de Valky con Lara. Ji, Ji, ¡Has caído! ¡Inocente...!

¿Creéis que Valkyrie va a vencer a la inconfundible Lara?

Desde luego que si saliera como en las imágenes, no lo dudes. ¿Quieres que sigamos con la coña?

¿No creéis que todos los FIFA son iguales?

Sí, pero cada año vienen con alguna mejora que los hacen distintos al anterior, también hay que tener en cuenta que todos los años se actualizan las ligas, los equipos, etc... eso los hace distintos a cada uno de ellos.

¿Pensáis que los Digimon vencerán a los Pokemon?

Po zi. Sin ninguna duda, en cuanto a jugabilidad y estilo de juego se refiere. Lo que pasa es que los Pokemon han tenido una gran campaña publicitaria, no como Digimon que muy poca gente conoce su futura salida en PSone.

¿AUN CON DUDAS?
Vicente Casado García
Boadilla del Monte (Madrid)

Hola tíos de PSM, aún tengo unas dudillas que quiero que me respondáis:
¿Existe la tal PocketStation esa?

Claro que existe, pero a nuestro país no ha llegado ni va a llegar, con lo que si quieres tenerla debes buscarla en tiendas de importación. También decirte que este aparatito no sirve para muchos juegos, más bien para pocos, principalmente y el más conocido es Final Fantasy VIII, en el que se puede usar para poder criar chocobos y tener un montón de objetos en el inventario, solo para eso, así que tu verás si te merece la pena comprarlo.

¿Existen las invocaciones en FFIX?¿Cómo son?¿Están Odín, Bahamut y Cerbero?

Si hay invocaciones, pero en esta ocasión se consiguen de otra forma y se pueden utilizar con unos poderes determinados. En esta ocasión solo un par de personajes con el poder de invocación podrán utilizar estos ataques tan poderosos. A lo largo del juego tendremos que ir desarrollando estas habilidades. Se consiguen por medio de piedras que encontraremos o arrebataremos a los enemigos o jefes finales de una pantalla, al llevarla en el equipo se activa un poder con una barra de puntos. Esta barra incrementará a medida que conseguimos HP. Al sumar esa cantidad exacta, esta habilidad se queda aprendida y podremos utilizar esta invocación tantas veces como queramos, siempre y cuando tengamos suficientes puntos de magia. Sin duda alguna esta es una de las facetas más espectaculares de todo el juego; como en versiones anteriores las invocaciones son largas, alucinantes y muy espectaculares. Entre ellas se encuentran las de Odín, la cual se realiza una vez en secuencia FMV y es realmente alucinante, Shiva, Bahamut, etc... También incluye nuevas y sorprendentes invocaciones que nos dejarán con la boca abierta y que harán el juego más ameno y alucinante.

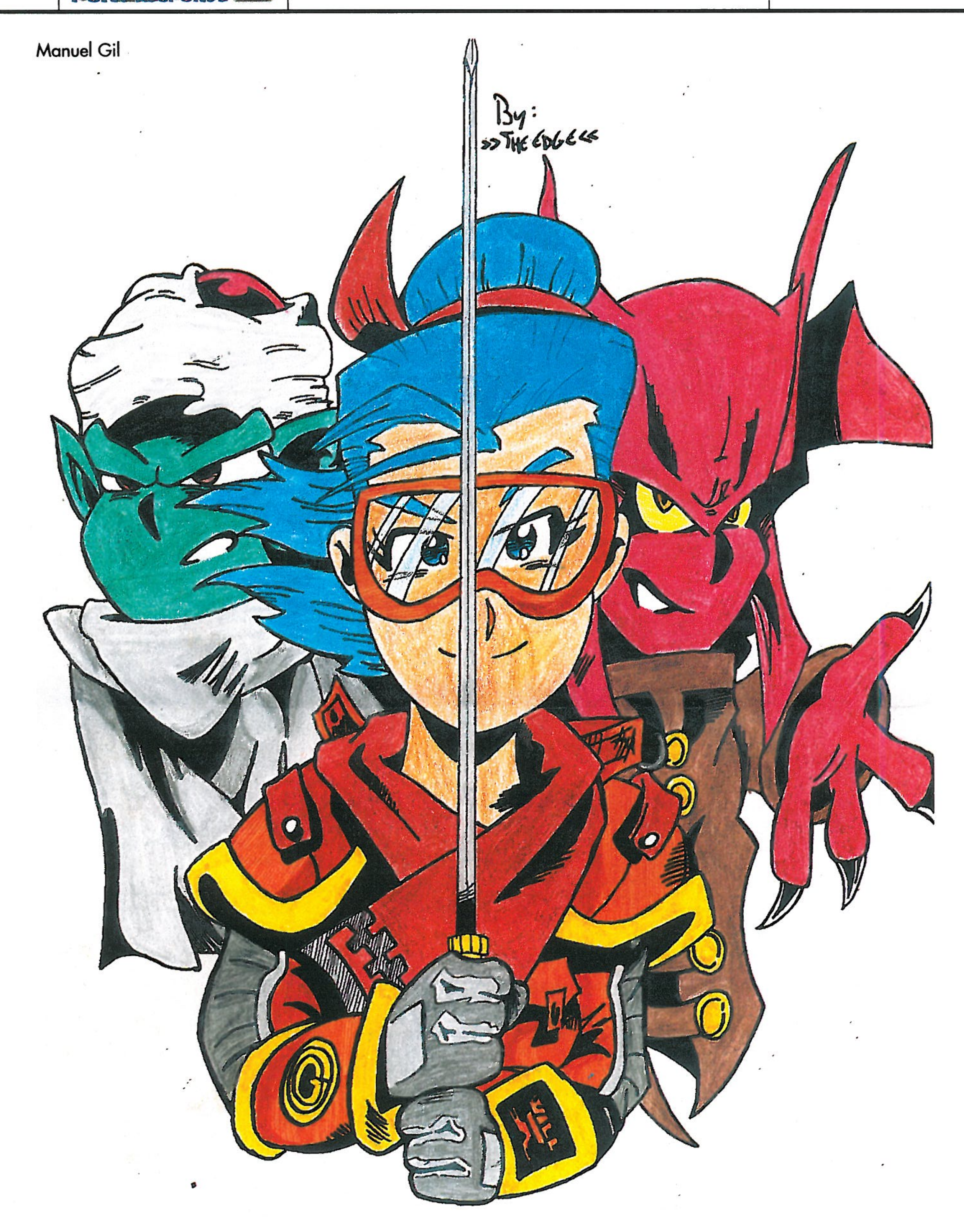
¿Qué me recomendáis Parasite Eve 2 o Dino Crisis 2? A Parasite Eve no he jugado la primera parte y al Dino Crisis sí.

Es una decisión muy difícil, pero nos decantamos más por PE2, ya que es algo más siniestro y más largo, en cambio DC2 se puede hacer corto y algo monótono, eso de matar tanto bicho sin parar tal vez no haya sido la mejor opción de los programadores.

PROBLEMILLAS
Chiky 25
E-Mail

Hola amigos de PSM, soy uno de los privilegiados que tiene una PS2 y tengo una pequeña duda: ¿Por que el Colin McRae, la primera parte, no me carga en la PS2? (Es original) lo pongo y me carga hasta la

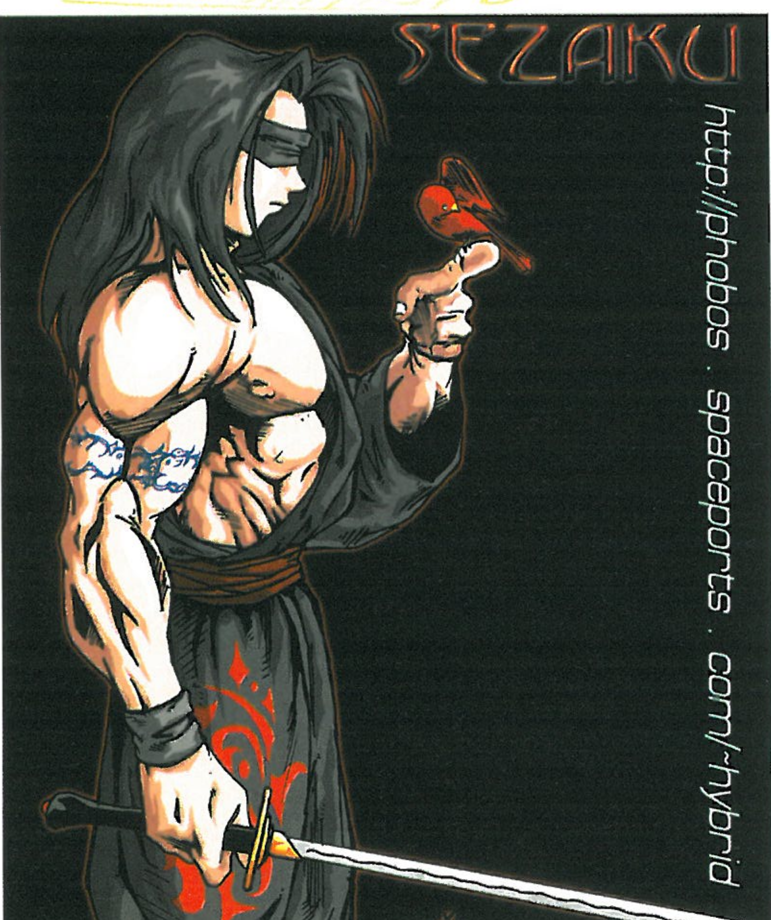
Manuel Gil



Gloria Tenaza







pantalla de presentación, luego se queda colgado. Espero que me contestéis gracias y hasta luegorrr.

Es muy extraño que un juego original de PSX no te cargue en PS2, tal vez esté un poco rayado por el uso y eso sea lo que impide leerlo. También puede ser porque tengas la velocidad del lector de PS2 en rápida, y hay algunos juegos de Play 1 que no aceptan esta opción y se cargan mal. Si no fuera por ninguno de estos motivos deberías de llamar a SONY (902 102 102) y que te resolviesen el problema, ya que a nosotros no nos ha dado ningún problema a la hora de cargar el juego y las pantallas.

DESDE EL OTRO LADO DEL OCEANO

Tomás Barranca
Venezuela (E-Mail)

Hola de nuevos tíos de PSM, les escribí hace poco desde Venezuela y en verdad no sé si mi mensaje llegó o se quedó por el Atlántico, pero bueno como confío mucho en esta tecnología, les escribo de nuevo para ver si me pueden ayudar con lo siguiente:
Tengo Medal of Honor, me gusta mucho tengo algo de problema con un nivel 4, pero poseo los password y los codes secret pero por nada del mundo puedo hacer que funcionen aun siguiendo la forma como aparece en su fabulosa revista. (mi versión es en inglés).
¿Me podrían decir cual es la forma correcta de hacer que funcionen?

En cada país el código de programación de los juegos es diferente, por lo que no nos extrañaría que los códigos que dimos en la revista no sirvan en la versión que tienes. Si sale en inglés tal vez sea la versión americana y los códigos que dimos son para la europea. Puede que los hayas introducido mal y por eso no te funcionan, prueba unas cuantas veces más a ver que ocurre.

¿QUÉ TAL ESTOS JUEGOS?

Carlos Salor
Getafe (Madrid)

Hola PSM, soy el tío Charly de nuevo y os quería pedir consejo sobre unos juegos:
¿Qué os parece GEX3?¿Y El Mundo Nunca Es Suficiente?

Gex 3 sigue siendo más de los mismo, así que consideramos que es un poco rollo tener tres versiones iguales en las que el control no es del todo bueno debido a las cámaras y que el nivel de dificultad es un poco alto. Sin embargo El Mundo Nunca Es Suficiente nos ha gustado bastante, es un juego en primera persona con un montón de detalles y una jugabilidad muy alta, esto hace que el juego sea bastante adictivo y no sea tampoco muy complicado. Es una buena opción para la gente que le haya gustado la película, ya que incluye escenas de la misma y la recrea muy bien.

Por favor, ¿Me podéis ordenar estos juegos? Gex 3, El Mundo Nunca Es Suficiente, Syphon Filter 2 y Gekido.



Syphon Filter 2, El mundo nunca es suficiente, Gekido y Gex 3.

Si me gustan los simuladores de vuelo y tengo Ace Combat 3, que por cierto es una pasada, ¿Me recomendáis Wing Over 2?

Po zi, es otro buen juego en cuanto a simulación se refiere, es muy realista y aunque empezar a jugar es algo complicado se pueden llegar a hacer muchas cosas que con otros juegos no se podrían. No es mejor que Ace Combat, pero tiene muchas cosas que te van a enganchar y un montón de retos que superar. No esperes grandes gráficos y efectos de sonido como en AC3, este juego va por otro rollo.

¿Cuál preferís, Need For Speed: Porsche 2000 o TOCA: WTC?

Para conducción realista preferimos TOCA, pero es bastante difícil de controlar al principio, tal vez sea demasiado real, pero en cuanto a jugabilidad se refiere, preferimos NFS, ya que los coches se manejan mucho mejor y dan más sensación de velocidad.

SALIDILLO
Juan Pedro Biedma
Sevilla

Hola amigos de PSM, otra vez. Os escribo para preguntaros unas cuantas cosillas:
¿Bust-A-Groove 3? Si es así, ¿para cuándo?

Pues de este título sabemos más bien poco. Nos parece que ya salió por Japón hace tiempo, pero como ese estilo de juego no es muy llamativo en nuestro país, dudamos que pueda llegar como ha ocurrido con otros títulos.

¿Por qué me atrae tanto DOA?

Seguro que es por lo que a todo el sexo masculino, por las enormes peras que se gastan las amiguitas del juego, o tal vez sea por su fantástica jugabilidad y rapidez de movimientos que hacen de este juego el mejor juego de lucha, en nuestra opinión, para PS2, hasta la llegada de próximos títulos como Soul Calibur 2 (aunque aún no es seguro su lanzamiento para esta consola).

¿Por qué las azafatas del E3 y del SIMO están así de buenas?

Las azafatas del E3 y las del SIMO, como muchas de otros sitios, sufren duras pruebas de selección antes de llegar ahí. Se les hace un reconocimiento médico exhaustivo y unas duras pruebas físicas y psíquicas para ver si están lo suficientemente cualificadas. Después de muchas horas de sudor y sufrimiento son escogidas por sus dotes de labia y por saber tratar con la gente y ofrecer lo mejor de sí mismas. Los jefes de estas azafatas saben elegir lo mejor para su stand y para su trabajo personal. Así que no pienses que son sólo una cara y un cuerpo bonitos.

PLATINUM EN PS2
Javier Sánchez Pastor
Madrid

Hola PSManiacos. Soy Javi de Madrid y quería haceros unas preguntas:
¿PS2 sacará, en un futuro, alguna gama de juego Platinum o algo por el estilo?

Aún es pronto para pedir peras al olmo, tenéis que dar tiempo a que los juegos se asienten y vendan lo suficiente como para rebajar el precio. La consola acaba de salir y ya queréis juegos más baratos. No dudamos que algún día saldrán, como ocurrió con PSX, pero dadle tiempo al tiempo que es muy temprano.

También me gustaría saber cuando se comercializará con normalidad y cuando bajará el precio de PS2.

Ya se pueden encontrar PS2 sin ningún problema. Como hemos dicho, la consola acaba de salir y es muy pronto para rebajarla, no seáis nerviosos.

ROLERO DE PS2
Héctor García Veiga
Bilbao

Hola chavales. Bueno iré directo al grano, para no hacer que se os derrita ese cerebrín vuestro. ¿Habrá algún juego de Dragon Ball para la PS2?

Aún no tenemos ninguna información respecto a este tema. En Japón Dragon Ball causa furor, lo que nos hace pensar que algún que otro juego sacarán de esta inolvidable saga. Lo que tampoco te podemos decir es que estilo de juego recreará, si será de lucha, de acción, etc... dale tiempo al tiempo.

Me gustaría saber algo sobre el FFX, casi no he visto imágenes sobre este RPG.

Este juego aún no ha salido en Japón, por lo que sabemos más o menos lo mismo que tu. Tal vez un poco más, ya que en el pasado Millenium Event, celebrado en Madrid hace un par de meses y al que tuvimos la oportunidad de ir, nos estuvieron explicando un poco el funcionamiento, la historia y en que va a consistir el juego. Allí nos mostraron unos vídeos de presentación y el juego en movimiento. Aunque aún le quedan muchos retoques por detallar, te podemos asegurar que será uno de los títulos que se harán notar. Cuando tengamos información más detallada y lo hayamos podido jugar, os lo haremos saber.

¿Sacaran un Chrono Cross para la PS2?

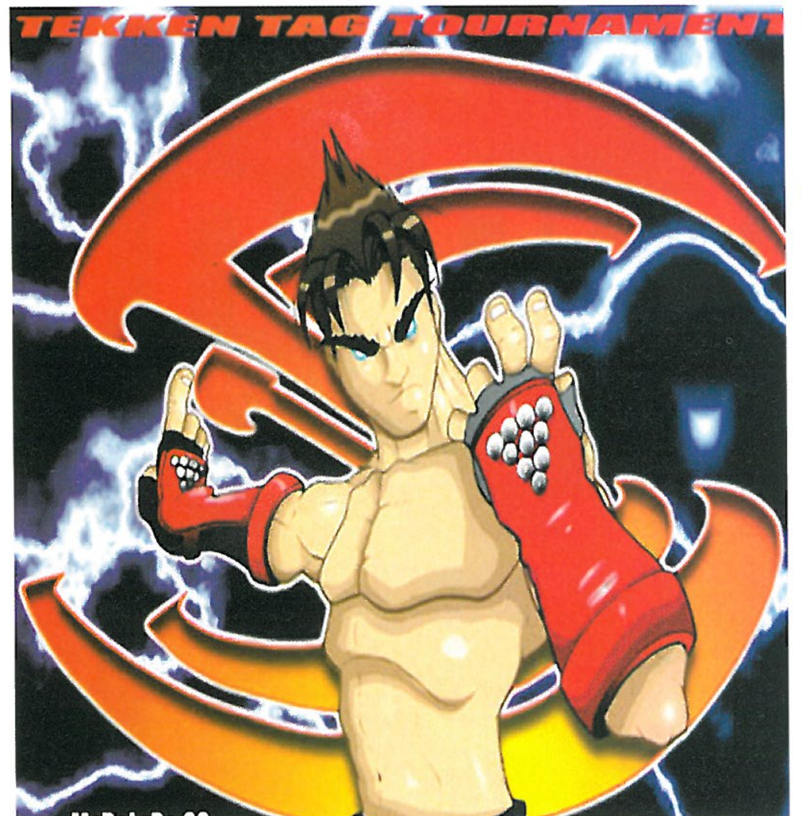
Viendo lo que ocurrió con la primera parte, les tendría que dar vergüenza sacarlo, por lo menos en nuestro país. Ya nos quedamos sin uno de los mejores juegos de rol de la historia, así que no nos extrañaría que si llega a salir una nueva versión para PS2, aquí nos quedásemos sin ella, aunque nunca se sabe.

¿Para cuando The Bouncer en PS2?

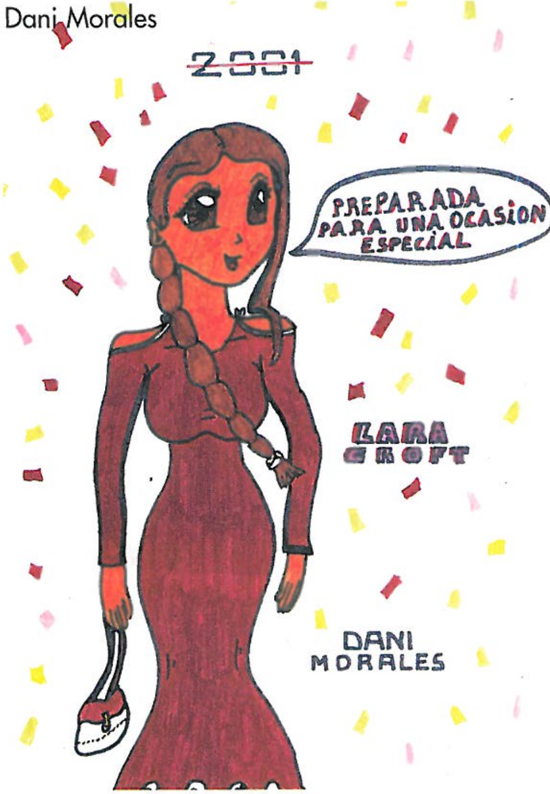
Ya debe de estar a punto de salir. La espera se hace larga pero merece la pena por un juego de esta categoría.

ODDWORLD
Jesús Rodríguez
E-Mail

Tengo unas dudas acerca de algunos rumores que han aparecido en algunas revistas. Dicen que



Dani Morales



Oddworld's Inhabitants trabajarán en exclusiva para la X-Box.¿Es eso cierto?¿Me voy a quedar sin jugar con Munch?

Lo que hemos podido adivinar indagando por ahí es que, seguramente, el próximo juego de Abe, solo salga para X-Box, lo que no quiere decir que la gente de Oddworld vaya a trabajar en exclusiva para Microsoft

Carlos Méndez
E-Mail

Me llamo Carlos Méndez, tengo 16 años y un par de preguntillas, ahí les van.
¿Cuantos CD tendrá Metal Gear para la PS2?

Por ahora no se sabe nada, ya que está en desarrollo; ni siquiera sabemos si serán CDs o DVDs. Eso aún no se sabe, hasta que el juego esté casi terminado.

He escuchado que han sacado una especie de chip o emulador para utilizar los CD piratas en la PS2, ¿es cierto?

No nos extrañaría. Del mundo de los juegos piratas nos podemos esperar cualquier cosa, hasta eso.

¿Habrá alguna serie de los Resident para la PS2?

No lo dudes, ya se está preparando el lanzamiento de la cuarta entrega de esta fantástica saga de terror. Esperemos que no se retrase mucho y haga su aparición más bien temprano.



NÚMERO 50 YA A LA VENTA



EN EL CD

DEMOS JUGABLES: SPYRO 3, CRASH BASH, EL LIBRO DE LA SELVA, ESTO ES FÚTBOL 2, MIKE TYSON BOXING, TOCA WTC ADEMÁS TELEÑECOS, UNA AVENTURA MONSTRUOSA, KOUDELKA, EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE, MONSTER RANCHER, MAT HOFFMAN'S PRO BMX Y TRUCOS PARA DESCARGAR EN TU TARJETA DE MEMORIA DE SILENT HILL, KURUSHI Y WIP3OUT.



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 7,4
PSM nº17
Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

CHASE THE EXPRESS 8
Un juego de acción que ha mezclado sin demasiado éxito aspectos de Resident Evil y Metal Gear. Tendrás que salvar todo un tren del ataque de unos terroristas que han secuestrado al embajador. Buen argumento, pero acaba desesperando debido a las cámaras y los numerosos momentos de carga.

DANGER GIRL 6,5 **PSone**
Un juego en el que guiar a un grupo de sensuales chicas a combatir al malvado imperio Hammer. Motor muy parecido al de Syphon Filter aunque con bastantes deficiencias.

DIGIMON WORLD 9
PSone
El primer juego de simulación de mascotas que sale para PSX basado en la serie de televisión que ha arrasado en Japón. Con más de un centenar de personajes y una gran variedad de posibilidades de juego se perfila como uno de los grandes para PSX.

DINO CRISIS 9,3
Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

DINO CRISIS 2 9,5
PSOne
En la linea de la versión anterior, resulta bastante más interesante y divertida, con nuevas historias, aventuras, más matamata y con minijuegos sorpresa que la hacen más divertida. Merece la pena jugarlo. Si te gusto la antetior, con esta nueva entrega alucinarás.

DINOSAURIO 7,9
PSone
Otra película Disney, otro juego Disney. En esta ocasión nos llega un juego con una asombrosa calidad gráfica y una jugabilidad de lo más notable. La posibilidad de manejar hasta tres personajes con habilidades distintas y a la vez complementearias hacen de este un título muy entretenido. Gustará mucho a los más "jovencitos".

EL MAÑANA NUNCA MUERE
6,9
PSM nº 12
Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

FEAR EFFECT 8,6
PSM nº16
Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
10
¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8
"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?
Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos videos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GALERIANS 8,8
PSM nº19
Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.
Si te gustan los juegos de "Survival Horror" no debes dejar de pasar este juego.

GRANDIA
9
PSM nº15
Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS
7,1
PSM nº18
Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción,

disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fin y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGEND OF LEGAIA



PSM nº19

Una extensa aventura de rol enteramente realizada en 3D, tanto escenarios como personajes. Tiene un excelente motor de combate que hace que las peleas resulten lo más entretenido del juego, ya que ni la historia ni los personajes consiguen enganchar lo suficiente. Sobre todo estos últimos están algo faltos de personalidad.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 8,9

Una digna secuela de la aventura en primera persona más alucinante que jamás se ha creado para PSX. En esta ocasión, con una protagonista femenina y con más misiones alucinantes. Con el sello de la factoría Spielberg y de obligada compra si te gustó la primera parte.

MEDIEVIL 2 9,1
PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

NIGHTMARE CREATURES 2 9,2
PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

ORPHEN, SCION OF SORCERY 6,6
PS2

Un juego de aventuras con tintes de rol y con una estética manga bastante aceptable. Por desgracia no está traducido y esto le hace perder bastantes enteros en cuanto a la jugabilidad. Aún así no está mal.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1
PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7
PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2 9,5
PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMBI 2 8,4
PSM nº19

Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran número de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

TOMB RAIDER. CHRONICLES 8,1 **Psone**

El final de la saga de las aventuras de Lara en la gris nos deja cosas buenas por un lado, como es la posibilidad de jugar una aventura de cada entrega, nuevos movimientos y enemigos más listos. Por otro lado nos decepciona que no se hayan tomado más en serio el aspecto gráfico del juego que deja mucho que desear.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC,

7,7

Psone

Una interesante mezcla de rol y aventura con un muy buen control en el que manejas un personaje que irá evolucionando sus habilidades mágicas y de combate para conseguir su destino final: escapar del infierno. Bastante interesante.

Beat'em up (o juegos de lucha)

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE 9,1
PS2

El primer título en formato DVD para PS2, lo que ha permitido a los programadores permitirse todo lujo de detalles en gráficos, escenarios enormes y que se amplían cuando caes por una ventana, etc...Nuevos modos de juego, como el Tag, o el de equipos contra la CPU, aunque se nos queda un poco corto en cuanto a variedad de personajes. En todo caso, una obra maestra y, hasta la fecha, es el juego que

tiene las mejores chicas.

DYNASTY WARRIORS,



9 **PS2**

Una mezcla de estrategia y acción que da lugar a uno de los juegos más increíbles y alucinantes hasta la fecha. Con un montón de personajes y movimientos es sin duda uno de los juegos de acción más impresionantes.

HBO BOXING 5,4 **PSone**

Un nuevo intento de hacer un buen juego de boxeo y un nuevo fracaso. Control muy rarito y pocas alegrías por conseguir objetivos. Destacar, sin embargo una buena realización gráfica y la inclusión de mujeres boxeadoras.

MARVEL VS. CAPCOM

6,8

PSM nº15

Podria decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

6,9

Un nuevo juego de la saga que se aleja de lo que nos tenia acostumbrados. En esta ocasión debemos avanzar a través de una serie de misiones en lugar de pelear uno contra uno, como venía siendo habitual. Es algo distinto.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

STREETFIGHTER EX2 PLUS

6,6

PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TEKKEN TAG TOURNAMENT,

9,3

Llega a nuestras manos la primera obra de arte para PS2, con nuevos modos de juego y un montón de personajes para elegir. Con gráficos alucinantes y detalles técnicos muy elaborados.



WWF SMACKDOWN 2, 8 **PSone**

Lucha libre americana con los gráficos más realistas que habíamos podido ver hasta ahora. Muchos jugadores entre los que elegir, espectaculares llaves y modos muy variados de combate. Falla algo en el control y en los tiempos de carga.

X MEN: MUTANT ACADEMY

7,9

Juego de lucha basado en los personajes de X-MEN con un argumento original y novedades interesantes como los golpes extremos y los superpoderes, También merece la pena el modo de entrenamiento y el modo cerebro. Opción interesante dentro del campo de los beat'em up teniendo en cuenta la "calidad" de muchos de los juegos que salen al mercado.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY

5,9

PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

COLIN McRAE RALLY 2.0

9,3

PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches como nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un titulo tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DRIVER 2

9,3

Una digna secuela de uno de los juegos de conducción y aventura más alucinantes que han pasado por nuestra gris. Nuevas ciudades que recorrer con un nivel de detalle que te sorprenderá, nuevas misiones más complicadas y la posibilidad de manejar al protagonista fuera del coche para hacerte con el vehículo que más te apetezca. Muy recomendable.

DUCATI WORLD 8

PSone

Juego de motos que supone toda una ruptura con los clásicos al adoptar el modelo de GT. Mucha jugabilidad al disponer de variadas motos y pistas. El modo principal es la opción más interesante. Poco cuidado en gráficos y sonidos pero totalmente absorbente en cuanto a diversión.

F-1 2000
9,3
PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
8,2

Sorprendente título que sale al mercado con muy poco espacio de tiempo respecto a su antecesor F1 2000, pero que en realidad no nos ofrece ninguna novedad por la que merezca la pena comprarlo si ya tenemos el anterior. A pesar de todo tiene todas las buenas características de la casa EA en lo que a gráficos, control, efectos sonoros y jugabilidad se refiere.

GRAN TURISMO (PLATINUM) **10**

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 **10**
PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

MC GRATH VS PASTRANA FREESTYLE MOTOCROSS,
6,1
Psone

Un juego de motocross que cuenta con las dos mayores estrellas americanas de este deporte. Sus dos modos de juego son diferentes y entretenidos, pero hay detalles como el sonido de las motos o los flojitos gráficos que ensombrecen un título que pudo ser algo más.

MOTO RACER WORLD TOUR,
7,7

Tercera parte de un clásico que ni dice ni deja de decir nada especial. Como dicen que en la variedad está el gusto, aquí tienes motos de todas formas y de todos los colores. Si te gustaron los anteriores,o te gusta el arcade y la jugabilidad, apuntaté a la gira mundial de esta nueva entrega de Moto Racer.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE
9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN **8,5**
PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
6,9
PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS
6,8
PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RALLY CHAMPIONSHIP
8
PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.



RIDGE RACER V
8,8
PS2

Nos ha dejado un poco fríos para tratarse de un juego de PS2, aunque nadie duda de su calidad gráfica, de su velocidad y uno de los controles mejores que hemos visto en un juego de carreras.

ROLLCAGE STAGE 2
8,4
PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SSX, **9,3**
PS2

Un título que gustará hasta a los que no sean aficionados al deporte del Snowboard. Jugabilidad a tope, sencillo manejo, diversión y unos gráficos de locura hacen de éste un juego imprescindible para los poseedores de la nueva consola.

SMUGGLER'S RUN
8,9 **PS2**

Una buena combinación de conducción y acción que podemos encontrar para PS2. con una variedad de escenarios, coches y misiones alucinantes, que nos engancharán a la consola durante horas y horas sin poder parar.

SNO CROSS RACING CHAMPIONSHIP
8,1 **PSone**

Conducción sobre motos de nieve con una variada gama de circuitos y de trineos. Largas horas de juego en un título con motos muy bien diseñadas en el que podemos realizar trucos de todo tipo e incluso crear nuestro propio circuito. Buen control y mucha jugabilidad.



TOCA: WORLD TOURING CARS
9,5
PSM nº19
TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.

TOP GEAR DARE DEVIL
9,3 PS2
Sin duda alguna es uno de los juegos más divertidos y entretenidos tras el lanzamiento de PS2, con un montón de misiones para completar y una gran variedad de coches que poder manejar.

V-RALLY 2 9,4
En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citroen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 9,4
Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

ALL STAR TENNIS 2000,
6,3
Tenis de simulación que reúne a jugadores de la talla de Kuerten o Conchita Martínez. Pistas variadas y con características propias. Falla en lo fácil que resulta, por lo que se vuelve monótono. Demasiado parecido a su antecesor. La opción de dobles y la de dobles mixtos son interesantes. Divertido para jugar contra un amigo.

COOL BOARDERS 4 6,8
PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

DAVE MIRRA
FREESTYLE BMX 7,8 PSone
Competencia clara para Matt Hoffman's pro BMX. La lucha entre estos dos titanes va a ser fiera. Si quieres espectáculo encima de una bici de BMX, no lo dudes, aquí tienes a un rey, que te trae Mirra.

ESTO ES FÚTBOL 2 7,7

Segunda parte de otro juego más que no parece una amenaza para los dos grandes de este "gremio". Promete bastantes horas de juego debido a su gran cantidad de posibilidades de torneos y competiciones varias. En fin, otra alternativa al binomio líder.

EURO 2000 6,3
PSM nº19

EURO 2000 es un nuevo juego de fútbol que se basa en la Eurocopa y de estilo FIFA. Es interesante por la base de datos de todas las selecciones europeas y por la modalidad de clásicos, pero falla en todo lo demás. Es un mal juego de fútbol superado por muchos de los títulos del mercado. Malos gráficos, escasa jugabilidad, en definitiva, malos partidos, y si eso falla en un juego de fútbol no merece la pena comprarlo.



EUROPEAN SUPER LEAGUE
5,5
Psone
Un juego de fútbol más de todos los que hay, que no incluye absolutamente nada que le haga destacar sobre el resto, si no es por la existencia de los mejores equipos del continente reunidos bajo el mismo título.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FIFA 2001 9,2 PSOne y PS2
El Fifa 2001no consigue lo imposible y sigue ensombrecido por la entrega anterior. Sigue siendo el punto de referencia dentro del futbol en videojuegos pero necita renovarse si noquiere caer en picado a manos de los "aspirantes" de Konami. Lo mismo es válido para la versión de PS2, aunque esta indudablemente cuenta con mejores gráficos y poco más.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7,9
PSM nº19
El típico juego de olimpiadas, especialmente divertido para juntarse con unos amigos a destrozar mandos de Play. Aunque no todas las pruebas son de simple velocidad, ya que se han incluido algunas en las que lo importante son las combinaciones de botones y la coordinación en las pulsaciones.

ISS PRO EVOLUTION
9
PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

ISS 2000
4 PSOne
PSM nº24
En el escaparate se pueden poner juegos más interesantes que este, aun así hemos decidido incluirlo para avisaros que no tiene nada que ver con la continuación del evolution; este saldrá más adelante.

KNOCKOUT KINGS 2001 7,5
PSone
El nuevo título de EA sobre boxeo que en esta ocasión se presenta con nuevas opciones, sobre todo en el modo de carrera. Muchos boxeadores verdaderos, en un juego realista al máximo, lo que hace que a veces se convierta en poco entre-

tenido y monótono.

MIKE TYSON BOXING



Boxeo de estilo realista pero escaso de diversión y con una jugabilidad muy pobre. Lo mejor es poder boxear con Mike Tyson e ir descubriendo jugadores ocultos. También destacn los escenarios. Lo peor: el resto.

Sports: Skateboarding



Este título resulta entretenido para pasar un rato haciendo el loco, aunque no creo que te llegue a enganchar al máximo. En definitiva, un juego divertido con grandes temas musicales.

NBA LIVE 2000

9,4

PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000 7,2

PSM nº17

Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

NHL 2001 9,3

PS2

Te guste o no el hockey, este juego es una maravilla en diversión, jugabilidad (sobre todo a dos jugadores) calidad gráfica y espectáculo en general. Espectáculo a la americana, con golpes, disparos espectaculares, peleas y todo dentro de la mejor liga de hockey del mundo: la NFL; aunque también incluye las selecciones más importantes del mundo. Te divertirá mucho más de lo que crees.

REEL FISHING

6,5

PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman´s Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

RONALDO V-FOOTBALL

7,7

PSM nº18

Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a a aburrir.

2000



Un juego en el que el espíritu olímpico pasa a un segundo plano si no quieres que tus amigos se rían de ti. Las multipartidas te engancharán a este juego en el que no siempre gana el más brutote, la habilidad resulta fundamental en muchas pruebas.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

Tiger Woods PGA Tour 8,1

PSone

Un buen juego de golf que proporcionará horas de diversión sobre todo en la opción multijugador. Mejora un poco la anterior versión, y se apunta como otro de los clásicos anuales de EA Sports.

THRASHER: SKATE & DESTROY

5,6

PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

7,4

PSM nº19

Tiger Woods PGA TOUR 2000 es un juego de golf basado en el circuito americano con golfistas también americanos. Es el juego más realista de los de su género y se cuidan los detalles de jugadores y campos. Lo mejor es la modalidad de partidos por parejas. Largo, realista y divertido, supone un duro rival para el entretenido Everybody´s Golf 2.

TONY HAWK´S PRO SKATER 2, 9,2

Un juego imprescindible para los que buscan diversión, jugabilidad, vértigo, velocidad y locura. El mejor juego del "gremio". No dejes de probarlo si no quieres perderte algo grande.

TRICK'N SNOWBOARDER

6

PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5

PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

7,5

PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.



V-Beach Volley

6,5

Uno de los pocos títulos de este deporte que han aparecido en el mundo de los videojuegos. Divertido al principio, aunque puede cansar rápido. Malos gráficos y

juegos. Divertido al principio, aunque puede cansar rápido. Malos gráficos y cámaras, y un control que resulta complicado los primeros partidos. Échale un vistazo sólo si eres un deportemaniaco.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8

PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

SIMCITY 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD 8

PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA, 6,4

Un agradable plataformas, ideal para los más pequeños que tampoco decepcionará a los más "grandes". Gráficos coloristas y una jugabilidad muy ajustada.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

BUGS & TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO 6,2

PSone

Una aventura de plataformas más en la que avanzar, recoger objetos, matar enemigos, saltar... Nada del otro mundo teniendo en cuenta la abundancia de juegos de este tipo y con gráficos bastante más trabajados y detallados. Lo bueno es manejar a dos estrellas de la pantalla a la vez.

CAPCOM GENERATIONS 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión sí que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CRASH BASH 9,4

Crash Bash nos presenta un nuevo formato de juego, con los gráficos y sonido que le han

hecho tan característico y con multitud de minijuegos que podremos jugar solos o en grupos de hasta cuatro jugadores. Podemos decir que Crash aún sigue vivo.

CROC 2 **7,8**

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Richter Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

GAUNTLET LEGENDS

6,2

PSM nº19

Todo un clásico de las recreativas resucitado para la nueva generación. Aunque la recreativa no estaba mal, sin ser gloriosa, el paso a PlayStation no le ha sentado muy bien. El objetivo del juego sigue siendo el mismo: recorrer una serie de niveles eliminando a toda criatura que se nos cruce por el camino. Ni más, ni menos.

GEKIDO **7,2**

PSM nº19

Gekido es un juego de lucha en el que tendremos que avanzar por variados escenarios para poder rescatar a Ángela, que ha sido secuestrada. 17 niveles y 9 personajes entre los que elegir, además de variados combos y opciones de lucha. Una joya para los amantes de género.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

6

PSM nº18

Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.

LA SIRENITA REGRESA AL MAR **6,4**

Otro producto de la factoría Disney ideal para los "mocos" por su sencillez de manejo y por su fiel recreación basado en las aventuras de Ariel en la nueva película que sólo se ha lanzado en vídeo.

MIDNIGHT IN VEGAS

7,6

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Power Rangers: Light Speed Rescue,

5

PSone

Juego de los superhéroes japoneses con un desarrollo parecido a Jackie Chan Stuntmaster. No destaca por nada, ni gráficos, ni música,... Es demasiado fácil y a pesar de poder elegir entre los personajes de la serie no resulta nada adictivo. Sólo para fanáticos de verdad.

Rayman 2 **7,4**

Por fin vuelve Rayman. La espera ha sido larga pero ya podemos disfrutar de uno de los mitos de las plataformas para la gris. Muy del estilo de la primera parte pero con una historia distinta. El control es sencillo y el doblaje de los personajes es genial. Falla lo de siempre en los plataformas 3D: los giros de cámara (cuidado con tu cuello).

RUGRATS STUDIO TOUR **5,4**

PSM nº19

Divertidos y variados minijuegos a bordo de una kart, una nave espacial,... Aun así, es un juego muy fácil y muy corto. Los movimientos de la cámara molestan bastante. Es muy parecido al primer juego de los Rugrats, excepto que cambian el escenario. Entretenido para pasar un rato.

SPIDERMAN **8,4**

Una historia de acción y aventura en la que podremos manejar a nuestro arácnido héroe con una variedad de acciones que impresiona. Buenos gráficos y buena música, que acompaña perfectamente a una de las grandes estrellas de nuestra consola. Todo un espectáculo que debes probar.

SPYRO 2 **8,8**

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN **7,5**

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus

estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

WORMS PINBALL 

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

BUST A MOVE 2


Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

BREAKOUT 

PSone

Un fantástico "remake" del juego de la bolita y el muro que tantas y tantas horas nos ha hecho pasar (y monedas gastar) en las recreativas. Totalmente rediseñado y muy, muy divertido.

FANTAVISION, 

Primer juego tipo puzzle que sale para PS2 muy a la japonesa y cuya gracia consiste en hacer combinaciones con fuegos artifiales. Recomendable sólo para curiosos.

MR. DOMINO 

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

Shoot'em up (juegos de disparar)

ARMY MEN: AIR ATTACK 2


PSone

Más misiones aéreas en un juego muy parecido a su antecesor. La opción del club de oficiales es muy divertida para dos jugadores. Mucha jugabilidad y buen control y gráficos para un título con muchas misiones que completar. Los comentarios durante las misiones podían haber sido mejores.

ARMY MEN: AIR ATTACK 8,5

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

BLADE 8,3 Psone

Blade odia los demonios de la noche. Para él su insignificante existencia no es más que una oportunidad para lucir sus habilidades. El caza vampiros del momento llega a la Play para dar horas de diversión a las almas puras que quieran luchar contra los enemigos de lo humano.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

GALAGA 6,7

PSone

Toda una reconversión de un clásico de las recreativas, ahora en 3D y con una sustancial mejora en los gráficos. Sin embargo se acaba haciendo monótono por lo repetitivo de las misiones.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS


Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST


Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR


Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR


PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el per-

onaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera ersona... Mayor rapidez y agilidad en los movi-nientos, además de un fácil control. La música y los fectos sonoros son impresionantes. Ya no hay pro-lemas de cámara. Alguna pega: quizá sea demasia-o fácil para los devotos de RE, pero aun así resulta npprescindible.

STAR WARS DEMOLITION,



PSone

)tro juego más para la lista de Star Wars en 'laystation. Ahora nos vemos al volante de un ehículo galáctico para enfrentarnos con todo tipo e personajes de la serie en unos asaltos muy ariados. Mucha jugabilidad y muy entretenido ara uno sólo o acompañado. Falla en control y uando vemos los gráficos de cerca.

TIME CRISIS (PLATINUM)



La conversión de la recreativa de Namco. Poco se uede decir más de este estupendo título, tendrás ue disparar, disparar y disparar de uevo. Gráficos muy decentes ue consiguen meter una ecreativa en tu salón. No ubas mucho el volumen o tus ecinos creerán que hay dispa-os de verdad. Cómpratelo, es na pasada.

TIME SPLITTERS

8,6

'S2

l primero e lo que speramos ea una larga erie de ıegos en rimera ersona para S2. Hasta ue lleguen Half-Life Unreal Tournament los analicemos, odemos decir que es no de los mejores, dictivo, rápido y nuy jugable, con un nontón de modos e juego.

WDL THUNDER ANKS

8

Shoot'em p. PSone

ucha entre tan-ues en escena-os dispersos por odo el mundo. Mucha espectacu-aridad y anima-ión gracias a los efectos de sonido y a la figura del comenta-rista. Muchos tanques y variados escenarios.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recur-sos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mer-cado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

EAGLE ONE 8,3

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

COLONY WARS: RED SUN

9,6

PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magnífi-cos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G-POLICE 2

7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamen-tos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER



Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abier-to para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio con-trol del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM)



La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejora-dos. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de pilo-to experto a base de sudor. El control es bastante com-pleto si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE



Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior inclu-yendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

UM JAMMER LAMMY 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM

Nº.14



Nº. 15



Nº. 16



Nº. 17



Nº. 18



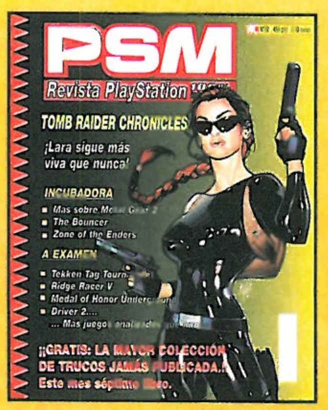
Nº. 19



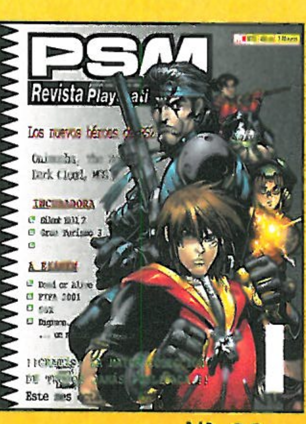
Nº.20



Nº. 21



Nº. 22



Nº. 23

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P............................ Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS"

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcel



Elige tu destino

Derecha o izquierda. Cara o cruz. Instinto o razón. Si en la vida real tienes muchas ocasiones en las que no queda más remedio que elegir, imagínate lo que te espera en Legend of the Dragoon. Un mundo de fantasía como nunca nadie antes había imaginado. Una historia en la que te tocará decidir cuál será tu destino y el de los que te rodean. Es fácil que te equivoques. Es fácil que tomes el camino erróneo. Pero recuerda: es siempre mejor arrepentirse de lo que uno ha hecho que de lo que nunca se atrevió a hacer.



TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.es.scee.com